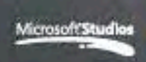


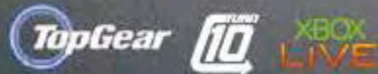
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 242
HOBBY
CONSOLAS
20
→ NOVEDAD
UNCHARTED 3
¡Análisis completo del juego del año para PS3!
→ CLAVES Y TRUCOS
BATMAN
ARKHAM CITY
Te descubrimos todos sus secretos
[GAMEFEST 11]
¡Lo mejor de la feria!
→ ¡YA ESTÁN AQUÍ!
Assassin's Creed Rev.
Forza Motorsport 4
Super Mario 3D Land
Skyrim
Sonic Generations
Rage
¡EXCLUSIVA!
ZELDA
SKYWARD SWORD
¡Todos los detalles de la mejor aventura de Link!
SUPLEMENTO ESPECIAL
MARIO
¿Te atreves con él?
¡Todo un reto para verdaderos jugones!
¡¡Súper comparativa!! ¡¡15 páginas!!
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3
VS
BATTLEFIELD 3

1115 CV DE POTENCIA EN TUS MANOS
















Jump in.

Una feria de altura



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

Venimos encantados de la segunda edición de Gamefest. Aunque sigue habiendo aspectos mejorables (¡por favor, pongan más puestos de consolas para que haya menos colas!) la feria ha sido todo un éxito. Y corresponde a todo el sector de los videojuegos en España: empezando por GAME, auténticos promotores del evento, y siguiendo por todas las compañías, medios especializados y, por supuesto, los 60.000 visitantes/jugones que pasasteis por allí.

En Hobby Consolas, además, estamos emocionados. Porque además de ser el medio oficial, nuestra presencia fue mayor que nunca y tuvimos oportunidad de hablar con muchos de vosotros y compartir una divertida y apasionante mesa redonda. Tened por seguro que haremos más cosas en próximas ediciones.

GAMEFEST 11
Feria de Videojuegos

Y mientras, nos hemos metido de lleno en campaña. Nunca mejor dicho, porque os ofrecemos la comparativa más detallada que hayáis podido ver (con asesor militar incluido) de dos de los juegos del año: *Modern Warfare 3* y *Battlefield 3*. Estoy seguro de que antes de que os ofrezcamos los análisis de ambos el mes que viene, os vais a hacer una idea muy concreta de lo que ofrece cada uno.

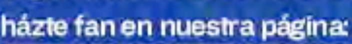
Y no me olvido de *Zelda, Uncharted 3* y *Forza 4*. Tres juegos exclusivos que llevan a sus respectivas consolas a un nivel impresionante. ¡Ah! Que no se me olvide. En Gamefest nos hicimos decenas de fotos con vosotros. Mandádmelas por mail y las publicaremos en nuestra página de Facebook. De parte de toda la redacción, gracias de corazón por vuestras muestras de cariño y entusiasmo.

Síguenos en HobbyNews.es

Toda la actualidad de los videojuegos: Noticias, vídeos, reportajes... ¡y sigue los blogs de la redacción de Hobby!

www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**
házte fan en nuestra página:



LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Una despedida a lo grande. Me gustaría equivocarme, pero repasando las listas de lanzamiento todo parece indicar que *Zelda Skyward Sword* será el último gran juego de Wii. Por eso le he cogido un especial cariño al espléndido reportaje que ha hecho Gustavo este mes. Espero que a vosotros también os ocurra lo mismo.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Política y Videojuegos. En el programa del PSOE quieren incluir los videojuegos en el Plan Nacional sobre Drogas... es el mismo partido que subvencionó un (lamentable) estudio de la Universidad de León que defiende que son sexistas, pero que en Gamefest manifestó su apoyo a la industria. ¿Confusión pre-electoral?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

El precio justo. Una vez más, ha sido Valve la que se ha desmarcado, ofreciendo gratis la pedazo de expansión Peer Review para *Portal 2*. Seguro que detrás de sus divertidísimos niveles co-op hay mucho curro, pero ellos han preferido premiar a sus clientes. Mientras, Capcom cobra por nuevos colores para *Street Fighter III*...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 242. NOVIEMBRE 2011







PÁGINA 80 NOVEDAD · PÁGINA 114 GUÍA

Todo sobre BATMAN ARKHAM CITY

Os damos la mejor cobertura para que disfrutéis a tope de la nueva aventura de Batman.



TODOS LOS JUEGOS



PÁGINA 134 PREESTRENO

Primera impresión de SKYRIM

Os adelantamos uno de los juegos de rol más largos e impresionantes de esta generación.



PÁGINA 72 NOVEDAD

La gran aventura de UNCHARTED 3 La Traición de Drake

Analizamos al detalle el juego más esperado del año para PS3, y descubrimos todas sus claves.


¡LLÉVATELO GRATIS!
Nintendo
ESTA BATALLA NO LA PUEDES GANAR SOLO
- ELIGE BIEN A TUS ALIADOS -
THE LEGEND OF ZELDA
Four Swords
Anniversary Edition
¿TU HERMANA?
TÚ
¿TU PRIMO?
¿TU AMIGO
DE LA INFANCIA?


THE LEGEND OF
ZELDA
25th ANNIVERSARY
¡CELÉBRALO CON NOSOTROS! DESCARGA EL JUEGO
"THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS"
COMPLETAMENTE GRATIS PARA:
NINTENDO 3DS. NINTENDO DSi NINTENDO DSi XL
JUEGA EN MODO MULTIJUGADOR ENTRE LAS CONSOLAS NINTENDO DE DISTINTA GENERACIÓN.
© 2011 Nintendo. TM, ®, the Nintendo DSi, Nintendo DSi XL and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.
CONSOLA NINTENDO 3DS
Antes 249,98€ Ahora 169,98€*
en GameStop power to the players
Imagen 2D de un juego con opción 3D
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
OFF
* PVP de la consola Nintendo 3DS en GameStop. Juego no incluido.
NINTENDO 3DS. COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS.
Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es
7
www.pegi.info

PERSONAJES LEGENDARIOS QUE CUMPLEN AÑOS

Estamos de aniversario

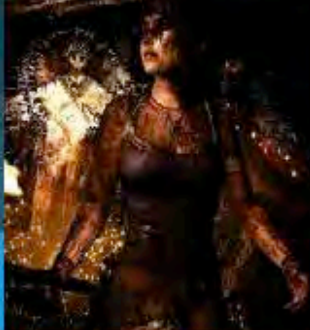
Si el mes pasado nuestra revista cumplía años, ahora os enseñamos a los personajes que nos han acompañado durante todo este tiempo, y que también están celebrando su aniversario. Eso sí, ellos se han conservado mucho mejor.



LINK 25 años

PARA SALVAR LA TIERRA DE HYRULE cada vez se necesitan habilidades más complicadas. Ya que ha mejorado su aspecto, ¿no sería un buen momento para cambiar de vestuario?





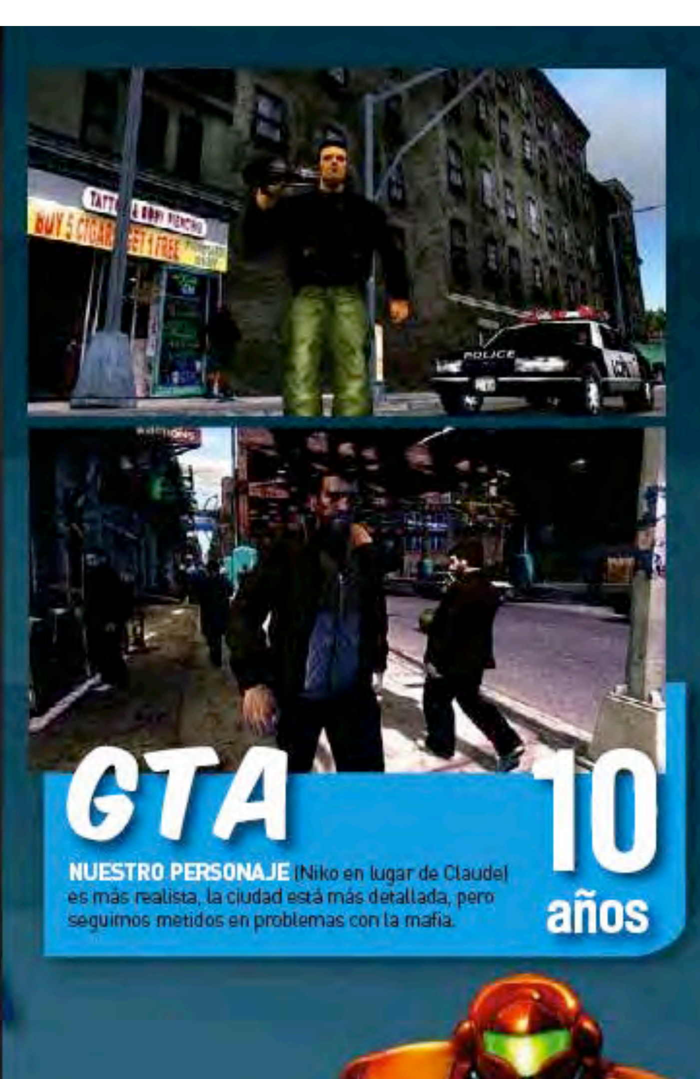
LARA 15 años

CON EL PASO DEL TIEMPO nuestra arqueóloga favorita se ha vuelto más "humana". Ahora es más vulnerable, se ensucia, y no tiene unas formas tan rotundas. Aunque sigue muy crecidita para su edad.



SONIC 20 años

SI SE HA PASADO TODO ESTE TIEMPO CORRIENDO, no es de extrañar que el nuevo Sonic sea más delgado. El cambio de color de ojos seguro que es por las lentillas. Ya se sabe, a estas edades...



GTA 10 años

NUESTRO PERSONAJE (Niko en lugar de Claude) es más realista, la ciudad está más detallada, pero seguimos metidos en problemas con la mafia.



MARIO 30 años

EL AÑO PASADO SE CUMPLIERON 25 AÑOS de *Super Mario Bros*, pero en realidad nació en 1981, con *Donkey Kong*. Después de tantos éxitos ¡ni una cana en el bigote!



METROID 25 años

LA ARMADURA NO REFLEJA LA EDAD DE SAMUS, aunque luce mucho más sofisticada. Por dentro sigue siendo la cazarrecompensas más "molona" del universo.



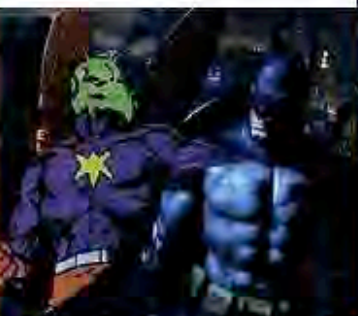


PACMAN 30 años

CUANDO ERES UNA BOLA AMARILLA no hace falta cambiar tu aspecto para aguantar treinta años "en el candelabro". El desarrollo es igual de fresco.

MOLA

→ Los espectaculares enemigos que vamos a ver en el no menos espectacular Batman Arkham City. ¡Eso sí que son unos rivales a la altura del Hombre Murciélago!
Mientras no les de por incluir a otros más ridículos como Polilla Asesina o Maxie Zeus...



→ El macrosuplemento que nos habéis regalado con motivo del 20 aniversario de la revista. ¡Seguid así!
Ha ido tan bien que estamos pensando en regalar las Páginas Amarillas, que tienen todavía más páginas.

→ Los ojos de lemúrido que se te quedan al flipar con la historia de *Gears of War 3*.
A nosotros se nos quedan ojos de artiodáctilo, pero cada uno es cada uno.

→ Que mi novia haya aprobado el práctico de conducir solo con jugar a *Need for Speed*.
¿Nos mandas un mail con las carreteras por las que circula, para no cruzarnos con ella?

→ Que después del Gamefest te tires toda la semana con tu chapa "Yo he probado PS Vita" puesta para fardar.
Ya, las chicas te llueven en la discoteca con eso puesto.

→ Leer vuestra revista entre partida y partida a *Call of Duty*. ¡Gracias por existir!
¡Gracias a vosotros por hacernos existir! Peloteo, peloteo.

→ Que Dani no desvelara quién es Yen al final en la mesa redonda del Gamefest.
¡Sí que lo hizo! ¡Lo desveló tras acabar! ¿Te lo perdiste? ¡Ooh!



→ Revivir la gloria de juegos clásicos con la Consola Virtual de 3DS.
Ya solo falta que repitan esos anuncios de TV del tipo "ven al mogollón".

NO MOLA

→ La defensa táctica del nuevo FIFA 12... ¡resulta casi imposible robar a veces el esférico!
Estos de EA se lo están tomando tan en serio que no nos extrañaría que acabaran poniendo a Kratos como defensa. ¡A ver quién le quita el balón!



→ Que el agua de las piscinas de *Dead Island* te llegue solo hasta la cintura. ¡Así no hay quien nade!
Bueno, mira el lado positivo: si te da un corte de digestión, no te ahogas. ¡Estupendo!

→ Que tuviera que comprarme *Xenoblade* en El Corte Inglés y que en Game no lo hayan visto aparecer...
Este juego ha tenido tal éxito que ni los propios distribuidores lo habían visto venir.

→ El vacío existencial que se te queda cuando terminas un juego sin misiones secundarias ni nada por el estilo.
Es como un jardín sin flores, un tazón de leche sin cereales...

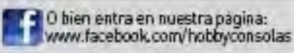
→ Que mi madre quiera regalarme *AC Revelations* y que no tenga consola.
Chico, si te vas a poner exigente, que no te regalen nada.

→ Que todavía no haya salido a la venta Wii U.
Es que aún no han terminado de pintarle una U a todas las cajas de Wii que les quedaban... ¡Es broma, es broma!



→ Que no hayan sacado todavía un juego de la Duquesa de Alba. Sería un pelotazo, je, je.
¡Buenas noticias! ¡La Duquesa confirma que hará "motion capture" para el próximo *Just Dance*! ¡Oh, yeah!

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S.A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





La imagen

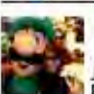
El Gamefest desata la locura en Madrid

El chico de la foto no huye de nadie. Tampoco está entrando en un concierto de rock ni a un partido de fútbol. La foto está tomada el sábado 1 de octubre, y corresponde a la apertura de puertas del Gamefest. Ese día, 4.000 personas esperaban desde primera hora de la mañana para poder probar por fin las últimas novedades. ¡El número total de visitantes subió hasta 60.000!

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

No podíamos dejar pasar la oportunidad de preguntaros vuestra opinión sobre el Gamefest, la gran feria española de videojuegos. Muchos os pasasteis por allí, y estos son los comentarios que nos dejasteis.

¿Qué os pareció Gamefest?



Judy Ramone

“Me ha transmitido diversión, muchísima diversión, y felicidad al ver que somos muchas las personas a las que nos va este mundo.”



Mauri Saldarriaga

“5 horas en la cola para probar PS Vita, jugar un partido a *FIFA 12* y una vuelta de carrera a *F1 2011*. Las 5 horas son literales, no exagero.”



Victor GR

“Se hubiera necesitado un segundo pabellón para evitar tanta cola. Me hubiera gustado también alguna sección de juegos y accesorios de PC.”



Albika Martinez

“Deberían trasladarlo a un pabellón más grande, con stands más grandes, con más consolas y juegos para probar.”



Roberto Santiago

“Muy pocas consolas, mucho tiempo en las colas. Lo mejor, la mesa redonda de Hobby Consolas.”



Roberto García

“Mejor que el año pasado en tema de consolas y juegos, pero nefasto en el tema de la gente. Tendrían que limitar el aforo.”



Diego Saeta

“El stand de *MW3* era diminuto, no era normal esperar 2 horas. En el lado bueno, me gustó mucho *NFS The Run*.”



Carlos Pindado

“Mi primer Gamefest y ha sido genial... nada que ver con Gamelab Barcelona... ¡Hay que volver!”



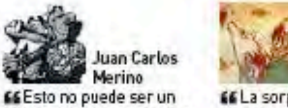
Brais Neiro

“Me ha encantado probar *Forza 4* y joyas de 3DS como *Mario 3D Land*, *Mario Kart* o *Resident Evil Revelations*.”



Laura Ardines

“Yo he ido a IFEMA en ferias de otro tipo y han estado peor organizadas, masificadas y tratando de vender más que mostrar.”



Juan Carlos Merino

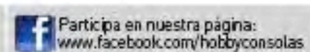
“Esto no puede ser un E3 o un Tokyo Game Show en un par de años. Si continúan por ese camino seguirá creciendo.”

Yasmin Díaz

“La sorpresa de las firmas de la revista me encantó (las tengo firmadas). Eso sí, los stands de Kinect no me gustaron.”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



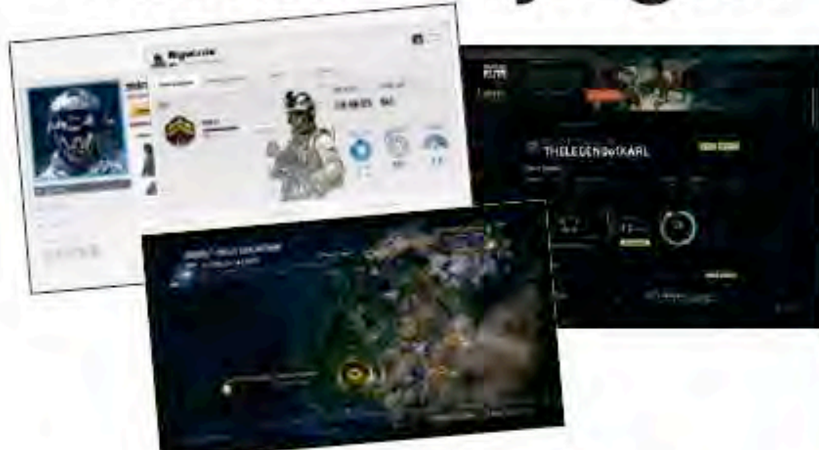
Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



LA POLÉMICA

¿Os parecen bien las redes sociales basadas en juegos?







Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Señoras que juegan y lo comentan

Comienzo mi alegato con esta popular frase de cierta red social que ha invadido nuestro tiempo libre tanto o más que jugar a la consola. Por tanto, si se nos ofrece la opción de integrar ambos mundos para verificar estadísticas y chismorrear los progresos de nuestros amigos en *Battlelog* y *Call of Duty Elite*, o recibir bonificaciones y organizar nuevas ligas en *myPES*, no veo por qué cerrarse a ello. Algún día, estas redes serán un plus tan extendido como cualquier otro DLC, y me pensaré mucho si agregarte.





Borja Abadie
Colaborador de Hobby Consolas

¡Menos cotillear y más jugar!

Puede que a ti, Gustavo, te guste más comentar cómo juegan otros que jugar, ¿verdad? No me parece mal que algunos juegos las incluyan (aunque la mayoría cumplen funciones que ya existían, pero rebautizadas como redes sociales). El problema es que ya existen demasiadas (*Halo waypoint*, *NFS autolog*...) ¿No han aprendido que no pueden coexistir 100 facebooks a la vez? Una gran red que abarque todos los juegos de una consola podría tener futuro. Y ya es el colmo que nos quieran cobrar.

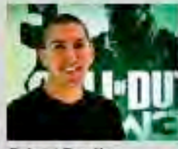


→ ¡ASÍ SE HABLA!



Gabe Newell
Fundador y director general de Valve

“Sospecho que Apple va a lanzar un producto para el salón, y la noción de una consola aislada desaparecerá.”



Robert Bowling
Estratega creativo de Infinity Ward

“No nos importa que haya tres o treinta millones de personas jugando a *Call of Duty Modern Warfare 3*.”



Yoshinori Ono
Productor de la saga *Street Fighter*

“Realizar conversiones directas de otras consolas para PS Vita es tonto y carece de sentido.”

LOS MÁS VENDIDOS

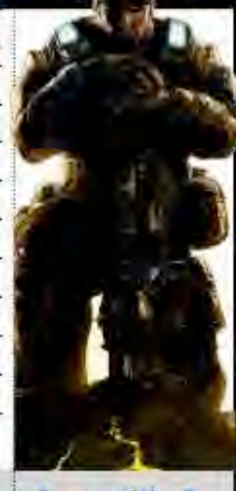
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 12	(PS3)	-	1
2	Pro Evolution Soccer 2012	(PS3)	-	1
3	Gears of War 3	(360)	-	1
4	Fórmula 1 2011	(PS3)	-	1
5	FIFA 12	(360)	-	1
6	Gran Turismo 5	(PS3)	-	1
7	Pro Evolution Soccer 2012	(360)	-	1
8	Dead Island	(PS3)	-	1
9	Fórmula 1 2011	(360)	-	1
10	Resistance 3	(PS3)	-	1





FIFA 12
Con todas las competiciones futbolísticas a pleno rendimiento, solo faltaba nuestra ración anual de *FIFA* para completar los ingredientes que hacen de este deporte un auténtico fenómeno de masas. ¡Ya lo tenemos todo!

Gears of War 3
Marcus y su equipo vuelven a demostrar que se les da tan bien acabar con los Locust como vender unidades de sus juegos.

Por consolas

PS3
1 FIFA 12
2 Pro Evolution Soccer 12
3 Fórmula 1 2011
4 Gran Turismo 5
5 Dead Island
6 Resistance 3
7 God of War Collec. 2
8 Deus Ex Human Rev.
9 CoD: Black Ops
10 ICO & Shadow of the C.

XBOX 360
1 Gears of War 3
2 FIFA 12
3 Pro Evolution Soccer 12
4 Fórmula 1 2011
5 Dead Island
6 Deus Ex Human Rev.
7 Gears of War 2
8 Red Dead Redemption
9 Driver San Francisco
10 Tekken 6

Wii
1 Wii Party
2 New Super Mario Bros
3 FIFA 12
4 Bakugan
5 Planet 51

NDS
1 Pokémon Ed. Blanca
2 Inazuma Eleven
3 Pokémon Ed. Negra
4 Pictionary
5 New Super Mario Bros.

PSP
1 FIFA 12
2 Cars
3 GTA Liberty City Stories
4 Invizimals Shadow Zone
5 Need for Speed Shift

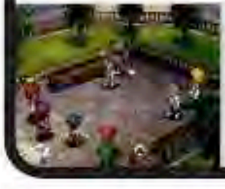
3DS
1 Star Fox 64
2 Zelda Ocarina of Time
3 Rabbids 3D
4 Rayman 3D
5 Nintendogs + Cats

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de septiembre al 10 de octubre — Datos cedidos por MagicBox

1 Legend of Heroes: Ao no Kiseki PSP
2 Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends PS3
3 Dark Souls PS3
4 Evangelion Shin Gekijoban: 3nd Impact PSP
5 Dragon Quest 25th Anniversary Wii
6 Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 6 PSP
7 Everybody's Rhythm Tengoku Wii
8 Monster Hunter Portable 3rd PSP
9 Wii Sports Resort Wii
10 ICO & Shadow of Colossus PS3



LoH: Ao No Kiseki. Este RPG, que está arrasando en Japón, es el último episodio en aparecer de *Dragon Slayer*, una saga que se remonta nada menos que a los tiempos de Super Nintendo.

En EE.UU.

Del 24 de septiembre al 1 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 Gears of War 3 Xbox 360
2 FIFA Soccer 12 Xbox 360
3 FIFA Soccer 12 PS3
4 ICO & Shadow of the Colossus PS3
5 X-Men: Destiny Xbox 360
6 Dead Island Xbox 360
7 X-Men: Destiny PS3
8 Madden NFL 12 Xbox 360
9 Madden NFL 12 PS3
10 Pro Evolution Soccer 2012 PS3



FIFA 12. La verdad es que el éxito de *Gears* nos lo esperábamos, pero ver a *FIFA 12* en lo más alto de los puestos de ventas del mercado yanqui nos ha sorprendido gratamente.

En Gran Bretaña

Del 24 de septiembre al 1 de octubre — Datos cedidos por UKIE

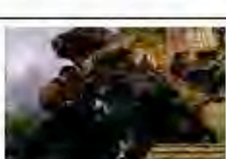
1 FIFA 12 Todas
2 Gears of War 3 Xbox 360
3 F1 2011 PS3, Xbox 360
4 Zumba Fitness 3 Wii
5 Dead Island PS3, Xbox 360
6 Deus EX: Human Revolution PS3, Xbox 360
7 ICO & Shadow of the Colossus PS3
8 Driver: San Francisco PS3, Xbox 360
9 Lego Pirates of the Caribbean Todas
10 CoD: Black Ops PS3, Xbox 360



F1 2011. Este mes los británicos han repartido su tiempo libre marcando goles, salvando la tierra y disputando emocionantes carreras de F1. No se aburren, no.

La cifra

3.000.000

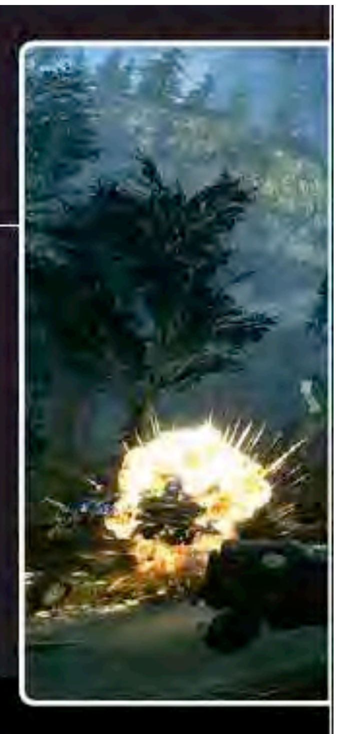


de unidades de **Gears of War 3** se vendieron en la primera semana después de su lanzamiento.

PRÓXIMO LANZAMIENTO XBOX 360

El Jefe Maestro está de vuelta

En noviembre volveremos a ponernos la armadura del Spartan más famoso de las UNSC gracias a Halo: Combat Evolved Anniversary, que revivirá el origen de la saga por todo lo alto.



Hace 10 años, el mundo de los shooters en consola giró 180º con la salida de *Halo: Combat Evolved* para Xbox. El juego **sorprendió a todos por las batallas a campo abierto en amplios escenarios, por la inteligencia de los enemigos y por su exquisito control.** Ahora, 343 Industries han heredado la responsabilidad de seguir con la saga, y para celebrar el aniversario de su primera entrega nos preparan este remake.

Los gráficos **no se limitarán a mostrar los elementos de antaño en HD,** sino que han rediseñado el juego entero. Además, **podremos cambiar el aspecto gráfico desde el "viejuno" original al nuevo motor** (el mismo de *Halo: Reach*) con tan solo pulsar un botón.

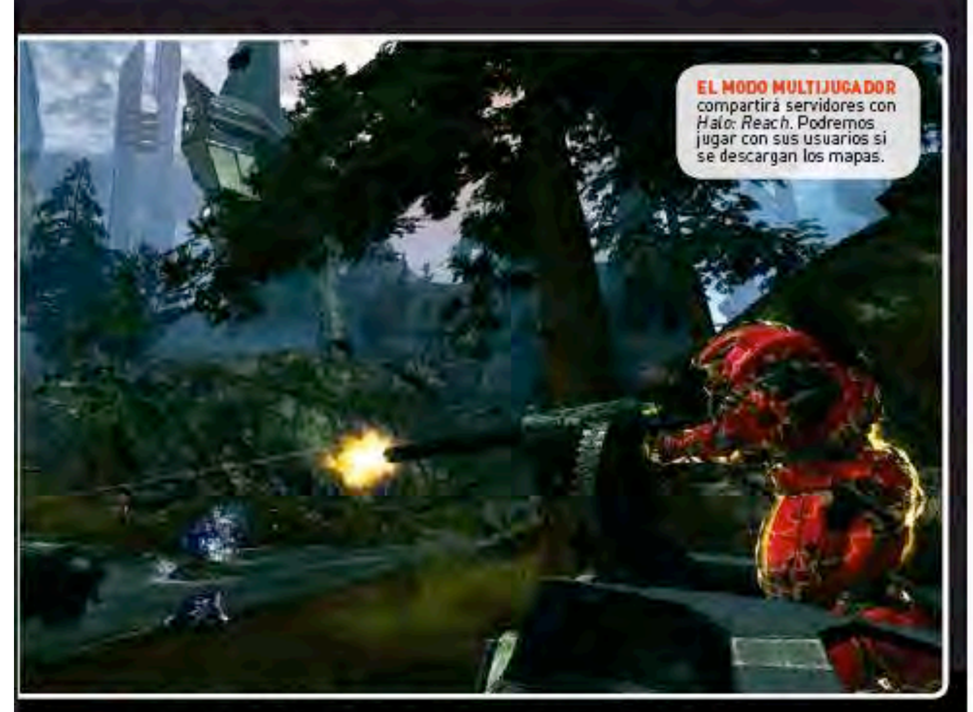
A nivel jugable también encontraremos novedades, como terminales (al estilo de las de *Halo 3*) en las que podremos conocer más detalles de la historia que estarán relacionados con *Halo 4*. **Pero lo mejor es que podremos jugar la campaña en cooperativo** a pantalla partida o a través de Xbox Live (por primera vez). Las habilidades de equipamiento de *Halo Reach*, como hacernos invisibles, correr, etc., solamente se usarán en los enfrentamientos online, ya que la campaña mantendrá el estilo del original.

Además, **Kinect estará integrado de varias formas:** usaremos comandos de voz en las batallas, y podremos escanear objetos que pasarán a formar parte de una base de datos que exploraremos con gestos.

Los 6 nuevos mapas multijugador serán una selección de lo mejor de *Halo 1* (de PC) y *Halo 2*, e incluso se podrán descargar para que los que no compren el juego puedan disfrutarlos en *Halo Reach*. Volverán escenarios clásicos, como Battle Creek o Penance. Además, **habrá un nuevo mapa para el modo tiroteo, que también volverá.** ¡Ya queda menos para reacabar con el Covenant! ✳

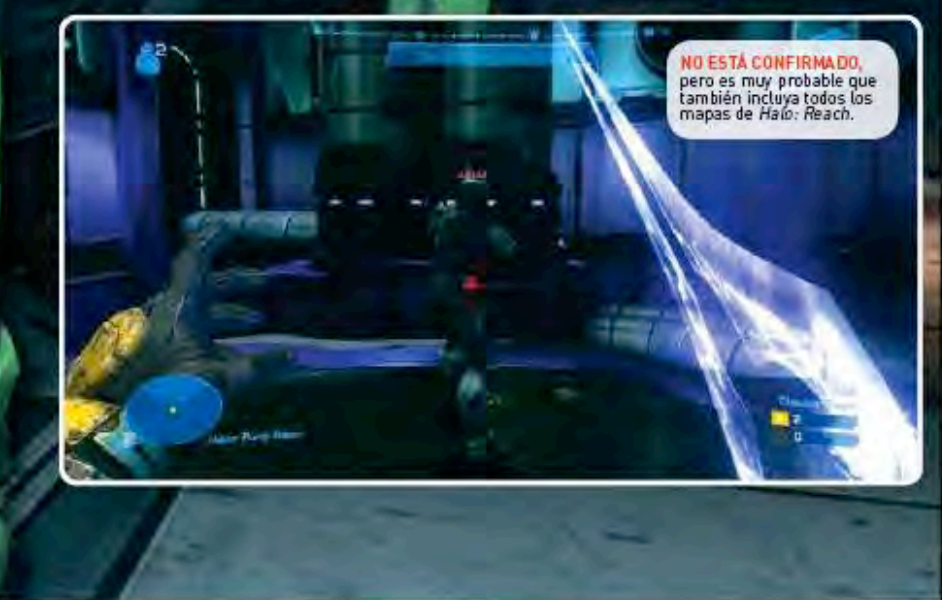


LA CAMPAÑA ofrecerá el aspecto gráfico del motor de *Reach*. Para nosotros es el mejor modo historia de toda la saga junto con el de *Halo 3*.


EL MODO MULTIJUGADOR compartirá servidores con *Halo: Reach*. Podremos jugar con sus usuarios si se descargan los mapas.

CAMPAÑA COOPERATIVA Y 6 MAPAS CLÁSICOS SERÁN SUS CREDENCIALES




NO ESTÁ CONFIRMADO, pero es muy probable que también incluya todos los mapas de *Halo: Reach*.

NOTICIAS BREVES

PS VITA SALDRÁ EL 22 DE FEBRERO EN EUROPA



Sony por fin ha confirmado los datos de lanzamiento de su nueva consola portátil en Europa: **PS Vita estará en las tiendas el próximo 22 de febrero** (en Japón saldrá el 17 de diciembre). Si estáis pensando en comprarla, podréis elegir entre dos opciones: el modelo 3G/Wi-Fi tendrá un precio de 299,99 €, mientras que el modelo Wi-Fi costará 249,99 €.

LARA SE MERECE UNA EXPOSICIÓN



Para conmemorar el 15 aniversario de la saga ***Tomb Raider***, Crystal Dynamics ha puesto en marcha una muestra de arte digital que tiene a Lara Croft como protagonista. A lo largo del mes de octubre ha ido publicando las obras, 8 en total, que se pueden ver entrando en esta página web: **www.tombraider.com/15.**

EUROPA YA TIENE VÍA LIBRE PARA NI NO KUNI



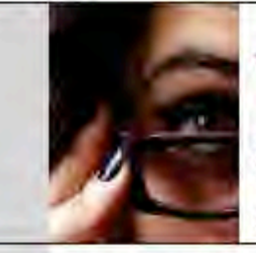
Quizá alguno no sepa a qué juego nos estamos refiriendo, pero para eso estamos nosotros: ***Ni no Kuni: Wrath of the White Witch***, que será como se llamé aquí, es un RPG japonés exclusivo de PS3 que ha sido desarrollado por Level 5 (responsable de la sagas *Dragon Quest* y *Profesor Layton*) e incluye secuencias de animación creadas por el Studio Ghibli (creador de películas de animación como Mi vecino Totoro o El viaje de Chihiro). Con semejantes credenciales, no nos negaréis que la confirmación de su llegada aquí es una excelente noticia, ¿verdad?

DEAD ISLAND SE PASA AL CINE



Los zombis de ***Dead Island*** van a hacer sus pinitos en el cine tras la adquisición por parte de Lionsgate de los derechos para adaptar el título de Deep Silver. Todavía no se sabe qué actores ni qué director participarán en el proyecto, pero tienen el reto de hacer una peli a la altura del genial tráiler del juego.

NOTICIAS



Visto así...

por Melissa

Una espía en Gamefest

El billete de metro a Ifema, 1,50€; entrar al Gamefest, 5€, ver a más de 30 personas aprendiéndose una coreografía para bailarla a la vez, no tiene precio. Para los que hasta hace poco desconocíamos qué se cocía en una feria de los videojuegos, he de decir que **es una sorpresa ver el despliegue de medios y el buenrollismo** que invade a grandes y pequeños.

Personas de todas las edades disfrutan de su tiempo libre de manera sana y natural, compartiendo aventuras, bailando... **¿Quién dijo que los jugones son asociales y pasivos?** Se me ha derrumbado ese mito porque como todo, si se hace buen uso y no abuso de los juegos, el resultado puede ser excelente. Y algunos tienen claro hasta dónde llegarían por su juego favorito. A esta foto que tomé me remito:



Solo he constatado un tópico: **al género masculino le gusta la bronca**. En los juegos bélicos una nube de testosterona invade los mandos, ¿por qué? ¿Estarán los hombres programados genéticamente para darse de palos? ¿Somos las mujeres más colaboradoras y responsables? ¿Qué diría Punset de todo esto?

Por cierto, gracias por vuestros mails y consejos. No he estudiado Psicología, como un lector me preguntaba, pero me gustaría hacerlo. Y tomo nota de las sugerencias que mandáis. Escribidme a **melissa@axelspringer.es**.

¿Sabes qué... juego tuvo que cambiar su logo en EE.UU. debido a problemas con la censura?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 26 >>

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Más curvas en las próximas carreras al margen de la ley.

Las modelos de Sports Illustrated se suben a los coches de Need for Speed The Run.

Electronic Arts y la revista Sports Illustrated (famosa por su número especial dedicado a los bañadores) han llegado a un acuerdo para promocionar *Need for Speed The Run*, que saldrá el próximo 17 de noviembre. Gracias a esta oferta, podremos hacernos con el juego, un DVD especial y una suscripción de seis meses a la revista por 49,95 €.

En el juego interpretamos a Jack, un fugitivo que participa en una carrera salvaje desde Nueva York a San Francisco para salvar su vida. Pero en nuestro periplo nos encontraremos con otros conductores, en particular dos bellezas interpretadas por las modelos Irina Shayk (novia de CR7) y Chrissy Teigen.

Aunque la verdad, los modelos que más nos han gustado son los impresionantes deportivos que podremos controlar, y que lucirán impecables gracias al uso del motor gráfico Frostbite 2 (el mismo que DICE está utilizando en el desarrollo de *Battlefield 3*).



IRINA SHAYK (la despampanante novia de Cristiano Ronaldo) y Chrissy Teigen interpretan un intrépido papel en el juego.



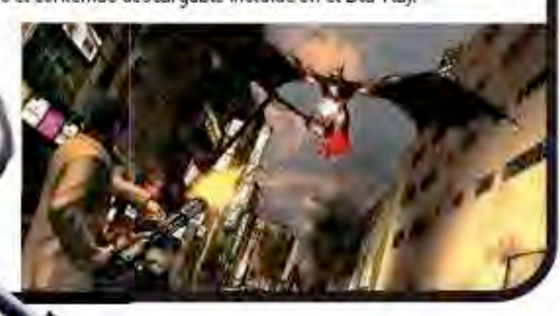
LOS DEPORTIVOS MÁS POTENTES competirán a lo largo de 3.000 millas, desde Nueva York a San Francisco. La vida de Jack (nuestro protagonista) está en juego.

LANZAMIENTO PLAYSTATION 3

Mafia japonesa contra los zombis

En marzo disfrutaremos con la edición más completa de Yakuza Dead Souls.

Kiryu Kazuma, a quien ya hemos acompañado en las cuatro entregas anteriores de *Yakuza*, deja en paz a las familias rivales para enfrentarse a los muertos vivientes que invaden Kamurocho. Este título de Sega ha causado estragos en Japón, y la versión europea (rebautizada como *Dead Souls*) llegará en marzo con mejoras: dos personajes adicionales y todo el contenido descargable incluido en el Blu-Ray.




SAINTS ROW
THE THIRD
¡RESÉRVALO YA!
GAME
Tu especialista en videojuegos
Planeadores, Apocapuños & locura en un mundo abierto
Personalización total de los personajes
Sumérgete en un cooperativo sin igual
SE VA A LIAR 18.11.2011
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD ROM SOFTWARE
THQ



en voz baja

por javier abad

➔Venga chicos, coged sitio y poneos cómodos, que voy a empezar mi repaso mensual a los rumores 'videojueguiles', y los tengo bien fresquitos. Siento empezar de bajón, pero es que **se esperaba que Capcom mostrara *Resident Evil 6* en el Tokyo Game Show**, y nos ha dejado con un palmo de narices. Circula por ahí un teaser más falso que un billete de 12 euros, pero eso sí, dad por seguro que el juego saldrá... ¿en esta generación?

➔Otro juego de terror que está en marcha (aparentemente) es ***Dead Space 3***. Lo último que he oído tiene que ver con el argumento: parece que **Issac se estrellará en Tau Volantis**, un planeta helado donde seguirá pasándolas canutas mientras va en busca de otros supervivientes.

➔Seguro que más de uno de vosotros se acuerda de ***Jade Empire***, un RPG de BioWare para Xbox ambientado en la antigua China. Bien, pues sus creadores (los mismos de *Mass Effect*), dicen que no se han olvidado de la franquicia, así que **no descartéis su 'resurrección'.**

➔Terminemos por hoy con una nueva **ración de Xbox 720**, una consola a la que se le acumulan los juegos antes incluso de ser anunciada oficialmente. **Los últimos en apuntarse a la lista son *Saints Row 4* y *Alan Wake* 2**, del que ya se había hablado antes. Por cierto, mirad la imagen de debajo. Está tomada del tráiler de la película Real Steel, situada en un futuro cercano, y si os fijáis veréis un logo de Xbox 720 en la publicidad del estadio.





¡Dead Island!

En EE.UU. el zombi no está colgado de la palmera, sino que aparece de pie al lado del tronco.

ANUNCIO **PS3 - XBOX 360**

El futuro de las corporaciones

El clásico Syndicate regresará a las consolas convertido en un "shooter" subjetivo de ambientación cyberpunk.

Electronic Arts y Starbreeze (los creadores de *The Darkness* y *Las Crónicas de Riddick*) han unido sus fuerzas para **recuperar *Syndicate*, una aventura de 1993 ambientada en un futuro cyberpunk** que fue desarrollada por Peter Molyneux. El juego estará ambientado en el 2069, en un momento en que tres corporaciones (Eurocorp, Cayman Global y Aspari) luchan por controlar el mercado global.

Nuestro personaje será **Miles Kilo, un prototipo de agente de Eurocorp con implantes de combate.** Además de controlar un amplísimo rango de armas en primera persona, también tendrá la habilidad para ralentizar el tiempo y trasladarse a una realidad digital alternativa gracias al bio-chip DART 6. Como guiño a los jugadores más veteranos, el nuevo ***Syndicate* aprovechará las misiones del original en un modo cooperativo para 4 jugadores.** Y además, respetará la mayoría de las armas y una ambientación inspirada en un clásico como Blade Runner. La fecha de lanzamiento, aún por confirmar, será durante la primera mitad de 2012 para PlayStation 3 y Xbox 360.



LA AMBIENTACIÓN cyberpunk será la seña de identidad de este "shooter" que recupera un clásico de Peter Molyneux de 1993.

NUEVOS DATOS **PS3 - XBOX 360**

Compañeros para surcar el espacio

Se ha confirmado el modo multijugador de Mass Effect 3.

La Tierra está en juego. El próximo 9 de marzo podremos disfrutar de la batalla final entre el comandante Shepard (con su tripulación) y los Reaper. Y para una misión tan complicada, nada mejor que contar con la ayuda de tres amigos en el modo cooperativo. Estas misiones independientes nos permitirán crear un personaje (con 6 clases y 6 razas disponibles) y defender los últimos recursos de la humanidad.



GANADORES CONCURSO STAR WARS

Estos son los ganadores de las dos sagas completas en Blu-Ray que sorteamos en el Nº 241. ¡Que la Fuerza les acompañe!

COPO2007
JUAN_RONDA




Saoirse RONAN
Eric BANA
Cate BLANCHETT
HANNA
YA A LA VENTA EN DVD VIDEO Y Blu-ray Disc
“Un exitazo nunca visto antes”
Peter Travis, ROLLING STONE
★★★★★
“Una experiencia sensorial abrumadora”
FOTOGRAMAS
JOVEN. DULCE. INOCENTE. LETAL.
© 2011 Focus Features LLC. Todos los derechos reservados.
© 2011 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.
SONY PICTURES

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

NOVIEMBRE



2 — PS3
UNCHARTED 3. Por fin sale la genial aventura de Nathan Drake. Si tenéis una PS3, debéis probarla.

4 — PS3/360
SONIC GENERATIONS. Mezcla de retro y moderno, lo nuevo de Sonic llega a las consolas a toda pastilla.

8 — PS3/360
CoD MODERN WARFARE 3. Seguro que hay muchos jugones con esta fecha marcada en el calendario desde hace tiempo. ¡La espera ha terminado!

11 — PS3/360
SKYRIM. El RPG de Bethesda es otro de los grandes lanzamientos del año. ¡Menudo mes de noviembre, amigos!

15 — PS3/360
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS. Ezio y Altair os esperan para poner punto y final a sus aventuras. ¿Les acompañáis?

15 — XBOX 360
HALO ANNIVERSARY. El primer *Halo* marcó época. 10 años después, su remake llega a 360.

17 — PS3/360
NEED FOR SPEED THE RUN. Carreras ilegales y adrenalina a tope para fans de la velocidad.

18 — PS3/360
SAINT'S ROW THE THIRD. La aventura urbana más descarada del año os desafía: ¿tenéis lo que hay que tener para uniros a la banda de los Saints?

18 — WII
ZELDA SKYWARD SWORD. Coged el Wiimote Plus, que Link os necesita para afrontar un desafío a la altura de su épica trayectoria.

18 — 3DS
SUPER MARIO 3D LAND. El gran Mario vuelve a la acción para enseñarnos como es eso de saltar en 3D.

18 — PS3/360
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3. 12 nuevos luchadores se añaden en la batalla entre estos dos universos de leyenda.

25 — NINTENDO DS
PROF. LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO. Nuevos puzles aguardan a ser resueltos por los fans del Profesor.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Mario Kart 7	3DS	2 diciembre
•Super Pokémon Rumble	3DS	2 diciembre
•Just Dance 3	PS3, 360	8 diciembre
•Kirby´s Adventure	Wii	9 diciembre
•Ben 10 Galactic Racing	PS3, 360, Wii	16 diciembre
•Resident Evil Revelations	3DS	27 enero
•Anarchy Reigns	PS3, 360	enero 2012
•Inversion	PS3, 360	10 febrero
•Reckoning	PS3, 360	10 febrero
•The Darkness II	PS3, 360	10 febrero
•Soul Calibur V	PS3, 360	24 febrero
•Mario & Sonic en los JJOO	3DS	febrero 2012
•Asura´s Wrath	PS3, 360	inicio 2012
•Devil May Cry HD Col.	PS3, 360	inicio 2012
•Dragon´s Dogma	PS3, 360	inicio 2012
•Final Fantasy XIII-2	PS3, 360	inicio 2012
•Grand Slam Tennis 2	PS3, 360	inicio 2012
•RE Op. Raccoon City	PS3, 360	inicio 2012
•Rythm Thief	3DS	inicio 2012
•SSX	PS3, 360	inicio 2012
•Syndicate	PS3, 360	inicio 2012
•Mass Effect 3	PS3, 360	9 marzo
•Street Fighter X Tekken	PS3, 360	9 marzo
•Star Wars Kinect	Xbox 360	15 marzo
•Max Payne 3	PS3, 360	marzo 2012
•Yakuza Dead Souls	PS3	marzo 2012
•Prototype 2	PS3, 360	abril 2012
•Aliens Colonial Marines	PS3, 360	primavera
•Silent Hill Downpour	PS3, 360	2012
•Catherine	PS3, 360	2012
•Dishonored	PS3, 360	2012
•Hitman Absolution	PS3, 360	2012
•Lollipop Chainsaw	PS3, 360	2012
•Metal Gear Solid HD	PS3, 360	2012
•Ni No Kuni	PS3	2012
•Tomb Raider	PS3, 360	2012



¡ÉXITO TOTAL!

La segunda edición de la gran feria de videojuegos española superó con creces a la del año pasado. Hubo grandes juegos, sorpresas y muuucha gente.

Más y mejor. Así se podría resumir lo que nos ha deparado la Gamefest 2011. Más, porque pudimos disfrutar de un pabellón más grande y por tanto de más juegos, más puestos y más actividades y eventos. Por supuesto, eso provocó que pasáramos de los 40.000 visitantes del año pasado a los 60.000 de este. Espectacular. Y mejor, porque se han podido probar antes de su lanzamiento juegos del calibre de *Uncharted 3* (con presentación y desarrolladores incluidos), *Battlefield 3*, *Modern Warfare 3*, *Assassin´s*, *Saints Row* y, sobre todo, PS-Vita, en este caso en primicia en Europa. Ahí es nada.

→EN HOBBY CONSOLAS, REVISTA OFICIAL, también participamos activamente, organizando sesiones de firmas y fotos, con una participación tan masiva como inesperada, y estrenándonos con nuestra primera mesa redonda, en la que pudimos charlar con algunos de vosotros. Un éxito rotundo que promete nuevas y alucinantes ediciones.

Así vimos la feria

LO MEJOR	LO PEOR
LA PRESENCIA DE PSVITA, en primicia europea, todo un acierto por parte de Sony.	**LAS COLAS.** Sabemos que es complicado, pero hay que mejorar este aspecto.
LOS JUEGAZOS que pudimos probar, no faltó casi ni uno de los que salen este año.	**LA INFORMACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES.** La agenda no quedó muy clara.
GAMELAB Y RETROMADRID apartaron de nuevo frescura y originalidad al evento.	**LA AUSENCIA DE SKYRIM**, el único de los grandes que no estuvo presente.
LOS LECTORES DE HOBBY. ¡Aún estamos alucinados por vuestras muestras de cariño!	**LA FALTA DE REPERCUSIÓN** de la feria más allá de los medios especializados.



LOS JUEGOS

ASSASSIN´S CREED tenía bastantes puestos jugables... y siempre llenos.

CALL OF DUTY MW3 permitió jugar el modo Spec Ops y dos niveles, en sesiones a puerta cerrada.

PSVITA fue la gran triunfadora con juegos como *Uncharted* y también vimos la nueva PSP.

LOS JUEGOS DE BAILE y musicales fueron de los más visitados.

UNCHARTED 3 fue de los más solicitados y tuvo una presentación oficial.

RETROMADRID nos deleitó con auténticas joyas de la historia de los videojuegos.

DISNEY UNIVERSE hizo las delicias de los más pequeños.

EL FÚTBOL demostró que sigue siendo el deporte rey también en las consolas.

GAMELAB ofreció conferencias muy interesantes sobre el desarrollo de juegos.

FORZA 4 se podía jugar también con esta espectacular cabina de piloto.



LOS DISFRACES

BATMAN Y COMPAÑÍA posan así de ¿bien? para nuestras cámaras.

LOS COMANDOS de *Battlefield* se movieron de lo lindo por la feria.

LOS DE HOBBY también nos dejamos seducir por los grandes héroes de las consolas.

UNCHARTED 3 atrajo a los más grandes exploradores del mundo consolero.

LAYTON Y LINK, un dúo estelar made in Nintendo. ¿Para cuándo el juego?

LAS COMPAÑÍAS

MÓNICA GARCÍA Y GLEN SCHOFIELD fueron las caras de *Modern Warfare*.

GUSTAVO VOCES Y SARA SEGURA nos atendieron en el stand de Koch Media.

EIDER DÍAZ, de THQ, tan amiga de los personajes *Saints Row*.

ALEJANDRO, JUANITA Y HUGO, de Microsoft, entregados a Samantha .

PEPE Y OMAR, de Nintendo, muy bien acompañados de Link y la princesa Zelda.

EL EQUIPO DE SONY al completo celebrando su éxito en la feria.

DIANA Y LUCÍA, de Sega y Ubisoft, rivales pero también buenas amigas.

DAVID, SILVIA Y DAVID cuidaron de todo el catálogo de Namco Bandai.



UNA MARAVILLA. Eso pensaron muchos al ver las formas del espectacular... ¿coche?

A LO CHIQUITO expresó Dani su entusiasmo por esas auténticas joyas del merchandising.

JAVI se las tuvo tiesas con Marcus. Pues así como le veis se quedó durante horas el tío...

CRISTIANO no se ha visto en su vida en una igual, así de bien acompañado por estas dos mozas.

UN CLÁSICO: nuestro dire con dos bellas damas. Si le viera Lara Croft...

EL AMBIENTE

ESTE PEDAZO DE DISFRAZ... ¡ah no! que es un muñeco. Pues la verdad es que imponía.

ESOS CUERPOS son fruto de horas y horas bailando con *Dance Central*. ¡Ole!

DAVID quiso probar por si mismo las excelencias de Uncharted 3. Y eso que luego ha hecho el análisis del juego.

Hobby Consolas en Gamefest

Además de ser revista oficial, este año Hobby Consolas ha tenido una presencia mayor: tuvimos nuestro propio stand, realizamos sesiones de firmas y disfrutamos con vosotros de una mesa redonda



MESA REDONDA

LA CHARLA incluyó un video del día a día de la redacción y un repaso a los 20 años de la revista.

MANUEL, DANI, JAVIER Y DAVID charlaron con los lectores sobre todo lo que quisieron preguntar.

LOS ASISTENTES llenaron la sala y realizaron numerosas preguntas, a cuál más interesante.

LAS FIRMAS

DURANTE VARIAS HORAS el viernes y el sábado, la redacción firmó ejemplares de Hobby y se fotografió con decenas de lectores.

NUESTRO STAND tuvo incluso hasta un grafiti consolero para celebrar el 20 aniversario de la revista.

EL SORTEO

¡SORTEAMOS DOS MOTOS KYMCO! Solo había que hacerse una foto divertida en ellas y ser los más votados en Hobby News.

LAS AZAFATAS eran así de simpáticas y guapas. ¿Adivináis quién se quiso hacer una foto con ellas?

LOS PREMIOS 

Hobby Consolas y Hobbynews (con la ayuda de Micromanía) como medios oficiales, entregaron los premios a los mejores juegos.



MEJOR JUEGO ABSOLUTO Y DE PS3
UNCHARTED 3. LA TRAICIÓN DE DRAKE

Aunque la calidad de los juegos fue enorme, todos coincidimos en que la demostración del juego de Naughty Dog fue brutal. Mª Jesús López y Susana Martín de Sony recogieron las insignias correspondientes.



MEJOR JUEGO XBOX 360
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Sí, estaban *Gears of War 3* y *Forza Motorsport 4*, pero lo de *Modern Warfare 3* fue todo un exitazo.



MEJOR JUEGO Wii
ZELDA SKYWARD SWORD

Aquí sí que no hubo dudas. *Zelda* puede ser el mejor juego de la historia de Wii. Silvia Escrivá hizo los honores.



MEJOR JUEGO PS VITA
UNCHARTED GOLDEN ABYSS

El equipo de Sony posa así de contento con un galardón que en realidad premia tanto al juego como a la consola, por su gran acogida.



MEJOR JUEGO 3DS
SUPER MARIO 3D LAND

La gran apuesta de Nintendo para su 3DS empieza fuerte. El juego promete ser una pasada.



MEJOR JUEGO PSP
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS

PSP con su última versión sigue dando guerra. Y el nuevo *Invizimals* se perfila como uno de sus grandes baluartes.



MEJOR JUEGO PC
GUILD WARS 2

Paco Delgado, director de Micromanía entregó el premio de mejor juego para PC a Sara Segura, de Koch Media.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Vive la revolución de las 3D



La portada es para Super Mario 3D Land, con un reportaje en el que te desvelan los secretos del plataformas más esperado para Nintendo 3DS.

Reportaje especial con los futuros éxitos para 3DS que veremos en 2012: *Monster Hunter Tri G, Animal Crossing, Mario Tennis...*

Entre las novedades, analizan *Four Swords*, el descargable para DS/3DS, además de *Disney Universe, Skylanders, Kirby Mass Attack, FIFA 12* o *Aliens Infestation*.

Y para rematar, suplemento doble con la revista Pokémon, que trae un Pokémon exclusivo, Mamoswine; y la guía de personajes del genial RPG *Xenoblade Chronicles*.

→ E-GIRL

La peli con más ritmo



¡Ficha la nueva peli de Disney! 5 chicos con personalidades distintas, música, amor... ¡Lemonade Mouth tiene todo lo que te mola!

Amanecer. La nueva peli de la saga está a punto de llegar a nuestros cines, ¡qué nervios!

Los mejores videojuegos para ti: ¿Quieres saber todos los games que probamos en el Gamefest? ¿Conocer cómo es DanceStar Party?

Y de regalo, los anillos más chulos.

→ PLAYMANÍA

¡Qué empiece la aventura!



Assasin's Creed: Revelation. Han jugado en exclusiva con la última aventura de Ezio y te cuentan todos los detalles.

Uncharted 3. Analizan la aventura de Drake, el mejor juego de PlayStation 3.

Así es PS Vita. Han probado PS Vita y sus 10 primeros juegos y te cuentan sus sensaciones.

Las mejores novedades. Analizan *Batman Arkham City, Rage, Ace Combat Assault Horizon, NBA 2K12, Dark Souls, WRC 2...*

Guías de *PES 2012* y *FIFA 12*, en un formato especial para guardar en la caja del juego.

→ MICROMANÍA



El último gran héroe vuelve

Max Payne 3. Las nuevas imágenes y detalles del esperado regreso de Max al PC. ¡No te lo pierdas!

Syndicate. El remake del clásico de Bullfrog promete ser todo un espectáculo... ¡de acción!

Novedades. *RAGE, After the War, Skyrim, Men of War Vietnam...* previews y reviews de lo más nuevo.

→ CÓMO FUNCIONA?

¡Alimenta tu mente!



En portada: 20 experimentos científicos alucinantes. que puedes hacer sin salir de casa.

Tecnología: Cloud computing. Las claves para saber por qué la nube en Internet podrá sustituir a tu PC.

Y además: Celebran el 50 cumpleaños del láser, te explican como vuelan en formación los equipos de exhibición aérea, dan las respuestas de los expertos a los grandes enigmas del mundo que te rodea...

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Vídeo reportaje Saints Row

Viajaron a Los Angeles para conocer el juego de primera mano... ¡y se colaron en la fiesta más sexy!



Blogs de la redacción

¿Sabíais que los redactores de Hobby tienen su propio blog en HobbyNews? ¡No os perdáis sus nuevas entradas!



Donde viven los frikis

Arranca este nuevo espacio, en el que nos muestran las colecciones de los jugones más empedernidos.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM



¡LIBERA AL SÚPER SAIYAN QUE LLEVAS DENTRO!
DRAGON BALL Z
ULTIMATE TENKAICHI
• Juego completamente nuevo con batallas contra enormes jefes.
• Personaliza a tu héroe para vivir una experiencia de inmersión completa.
• Una historia nueva que incluye escenas del animé original
• Emocionantes batallas con un gran nivel de destrucción y gráficos mejorados.
• Batallas en línea para convertirte en el luchador número uno.
MAS INFORMACIÓN EN :
facebook.com/DBZ.videogames
dbz-videogames.com
YA A LA VENTA
MIRA EL TRAILER
12
www.pegi.info
© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
BANDAI
BANDAI NAMCO Games

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

UNA FERIA EN LA ENCRUCIJADA

TOKYO GAME SHOW 2011

Los recortes debido al terremoto y la cada vez mayor atención que acaparan los juegos sociales marcaron el show, que se celebró en septiembre.

EL TOKYO GAME SHOW DE 2011 FUE DIFERENTE a los de años anteriores debido a las restricciones de energía que sufre Japón y a la política de reducción de costes de las compañías. Las consecuencias se hicieron notar: había menos luz, menos aire acondicionado funcionando (¡y eso que había varios tifones acercándose a Japón!) y también se veían menos televisores LED y personal en los stands.

Sin embargo, se esperaba que la asistencia fuera alta, ya que la gente este año no ha salido de vacaciones y se ha tenido que buscar el entretenimiento a nivel local. En agosto, por ejemplo, el complejo Tokyo Disneyland batió el récord de visitantes, y lo mismo le ocurrió al TGS: la asistencia final fue de 222.668 personas, frente a los 207.647 que se pasaron por los pabellones del Makuhari Messe Center el año pasado.

LA PRESENCIA DE JUEGOS SOCIALES PARA MÓVILES fue un reflejo del fenómeno de moda en Japón. No es solo que GREE y Mobage, las dos principales plataformas de este tipo de juegos, tuvieran presencia en la feria; es que muchas de las compañías anunciaron su estrategia en este terreno.

Capcom fue la gran triunfadora con su nuevo *Monster Hunter* para 3DS, seguida por Sony y su flamante PS Vita. La presencia de otras compañías fue menor que en años pasados, e incluso Microsoft estuvo a punto de no acudir (finalmente se centró en Kinect).







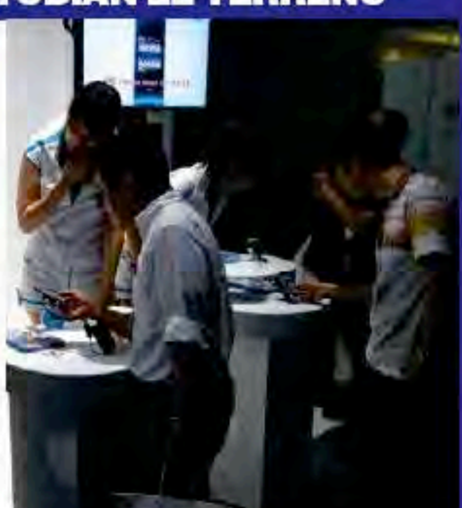


EN EL STAND DE KONAMI destacaba la presencia de *Metal Gear*, con el juego para 3DS y los remakes en HD.

LOS MÓVILES ESTUDIAN EL TERRENO

LA PRESENCIA DE GREE Y MOBAGE, las dos plataformas líderes en el campo del juego social para móviles, no fue testimonial en el show de este año. La primera ocupaba un espacio tan grande como el de cualquier desarrolladora "tradicional". La segunda se conformó con un pequeño stand, pero el objetivo común de ambas era comprobar si podían estar presentes en una feria así y ser percibidas como cualquier otra compañía por los usuarios.

Si la prueba tenía éxito, Mobage traería toda su artillería la próxima vez, convirtiendo así el Tokyo Game Show en una gran feria de juego social y desplazando a las consolas a los pasillos laterales del pabellón. El año que viene veremos si estas predicciones se cumplen...





LOS JUEGOS

MENOS COMPAÑÍAS, MENOS NOVEDADES

Es una lástima, pero cada año decrece el número de compañías que asisten a la feria, y eso se nota en el número de juegos presentes.



■ **Ninja Gaiden 3 (PS3-360):** El ninja Ryu Hayabusa volverá con más acción en un juego que nos hablará de su pasado y tendrá online cooperativo.



■ **RE Revelations (3DS):** Capcom promete retomar la jugabilidad clásica de la saga en esta entrega, que situará su acción entre *RE 4* y *RE 5*.



■ **FFXIII-2 (PS3-360):** Esta secuela estará situada tres años después del original, potenciará la exploración y tendrá un nuevo sistema de batalla.



■ **Soul Calibur V (PS3-360):** La vuelta de esta saga traerá nuevos personajes, expandirá el modo online y también la creación de luchadores.

■ Nintendo 3DS ■ Rol ■ Capcom ■ Lanzamiento: 10 de diciembre (Japón) / 2012 (España)

CAPCOM CONSIGUE LO QUE QUIERE

MONSTER HUNTER 3G

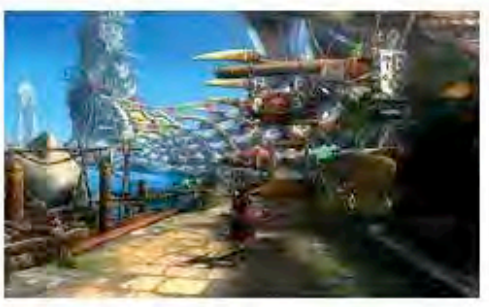
Solo una franquicia como *Monster Hunter* podía lograr que Nintendo improvisara un segundo stick para 3DS.

■ **EL RUMOR SE OÍA DURANTE LA CONFERENCIA DE 3DS** que Nintendo organizó el 13 de septiembre (recordad que la Gran N nunca participa en el TGS), pero allí no se anunció nada. ¿Un adaptador que le añade un segundo stick a la 3DS? "Es un movimiento muy raro para Nintendo", comentaban algunos. "Capcom consigue lo que quiere", respondió alguien rápidamente. Y así fue, porque el Expansion Slide Pad, un añadido de aspecto bastante tosco para la compacta 3DS, se mostró junto a *Monster Hunter 3G* en el stand de Capcom.

Muchos vieron este movimiento de Nintendo como una respuesta a la necesidad de las desarrolladoras occidentales tipo Activision de llevar sus shoot´em up a 3DS, pero se olvidaban del poderío de la franquicia de Capcom: en una jugada similar, Nintendo ya sacó el Classic Controller Pro coincidiendo con el lanzamiento de *Monster Hunter 3* para Wii.

→ **EL JUEGO FUE EL GRAN TRIUNFADOR DE LA FERIA.** Aunque la saga está dando muestras de fatiga en PSP, *Monster Hunter 3G* era como un agujero negro que absorbía la atención de un público que hacía horas de cola para probarlo.

Esta entrega del "cazamonstruos" para 3DS sigue la mecánica clásica y está basada en el juego de Wii, lo que significa la vuelta de las zonas acuáticas y sus criaturas submarinas, que no aparecen en PSP. No está diseñado pensando en las 3D, pero sí se han tocado elementos gráficos para potenciar ese efecto. Soporta multijugador local, y añade funcionalidades para el StreetPass de 3DS.







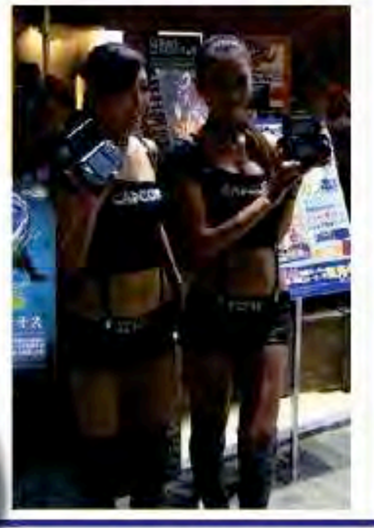


LAS ZONAS ACUÁTICAS son "heredadas" del juego de Wii, que es la referencia de esta entrega.

¿ES ÚTIL EL NUEVO ADAPTADOR?

EL EXPANSION SLIDE PAD ES GRANDE, PERO CÓMODO. Capcom ha reservado la pantalla inferior de la consola para un nuevo sistema de fijación de los enemigos que resulta muy útil, y no hubiera sido posible sin la presencia del segundo stick. Los usuarios parece que lo aceptan bien, aunque esta configuración de control no es muy popular aquí.







EL MULTIJUGADOR wireless local permite que varios usuarios compartan misión.

LOS JUEGOS



■ **Asura´s Wrath (PS3-360):** La historia de una deidad caída en desgracia servirá de marco para un juego de acción estructurado como una serie de TV, que nos sorprenderá por el tamaño de algunos enemigos.



■ **Kingdom Hearts 3D (3DS):** Sora y Riku serán los protagonistas jugables de este RPG. Gráficos en 3D y unos combates mucho más dinámicos que en entregas precedentes serán sus principales focos de atención.



■ **MGS Snake Eater 3D (3DS):** La versión en 3D del juego de PS2 aprovechará las posibilidades de la portátil para, por ejemplo, usar fotos que saquemos con la cámara como textura para el traje de Snake.



■ **Project Draco (Xbox 360):** Este curioso desarrollo japonés para Kinect nos subirá a lomos de un dragón volador al que controlaremos con nuestros movimientos. Finalmente será un juego descargable desde Xbox Live.

UNCHARTED es un alarde gráfico, pero la saga no es demasiado popular en Japón.

■ Lanzamiento: 17 de diciembre (Japón) / Principio de 2012 (España)

CUENTA ATRÁS PARA EL DESPEGUE

PS VITA

La nueva portátil prepara su salida en Japón con una batería de 26 juegos, pero... ¿cuántos valen la pena?

■ **SONY ORGANIZÓ UNA CONFERENCIA SOBRE VITA** poco antes del TGS (y justo un día después de la conferencia de 3DS de Nintendo) donde anunció que habrá ¡26 juegos de lanzamiento! Parece claro que la primera hornada de 500.000 unidades se agotará el mismo día de salida. Sin embargo, algunas sombras relativas a la calidad de los primeros juegos oscurecen este prometedor panorama...

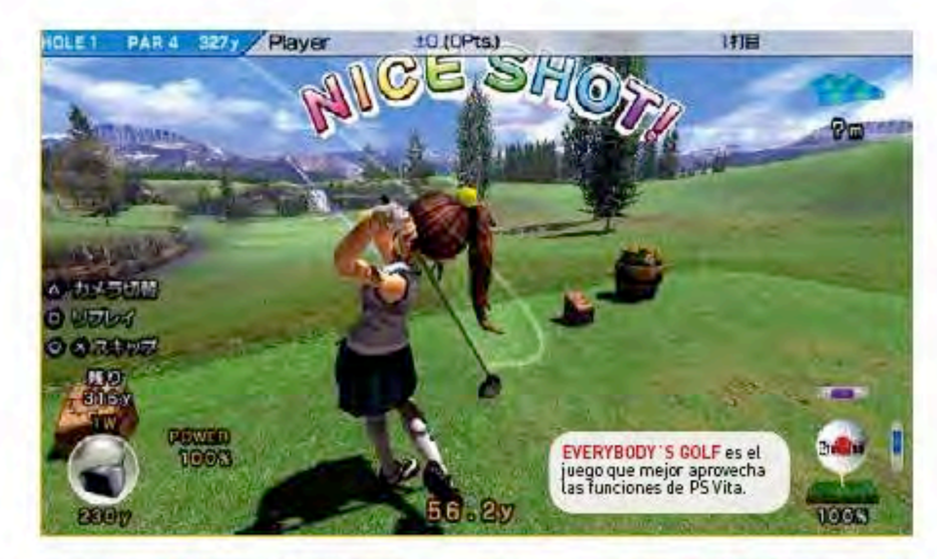
Son muchos los que piensan que en la estrategia de Sony ha primado la cantidad sobre la calidad de los títulos, ya que muchos no aprovechan bien las capacidades de la máquina o son remakes HD de juegos antiguos (Kojima anunció en la conferencia los de *Metal Gear Solid*). Además, algunas compañías temen que un catálogo inicial tan amplio repercuta negativamente en sus ventas, mientras que otras no ven nada claro que tengan que olvidarse tan rápido de PSP cuando sigue siendo la plataforma portátil preferida por los jugones aquí en Japón. Por último, el hecho de que Capcom esté apoyando tan claramente a la portátil de Nintendo con su exitosa saga *Monster Hunter* tampoco pasó desapercibido.

→ ¿QUÉ JUEGOS SE PUEDEN CONSIDERAR "VENDE-CONSOLAS"? La respuesta más clara para un occidental sería *Uncharted Golden Abyss*, pero la franquicia no es muy popular aquí. En su lugar, el mejor juego es, de largo, *Everybody's Golf*. Por su parte, *Street Fighter X Tekken* y *Ultimate Marvel vs Capcom 3* harán el papel de *Street Fighter IV* en 3DS. Y *Tales of Innocence R*, pese a ser un remake del juego de DS, atraerá a los fans del rol.





TALES OF INNOCENCE R



EVERYBODY´S GOLF es el juego que mejor aprovecha las funciones de PS Vita.


SF X TEKKEN es un excelente juego de lucha portátil. Estará entre los más vendidos.

AGLOMERACIONES... ¿PROVOCADAS?

EL TIEMPO DE ESPERA EN LAS COLAS PARA PROBAR PS VITA superaba los 40 minutos, con lo que las aglomeraciones de gente en el stand de Sony eran constantes. Sin embargo, hay que decir que el propio diseño del stand y la escasez de consolas (había menos de 100 para más de 26 juegos, y algunas estaban reservadas para la prensa) "ayudaban" a que el mogollón fuera constante... y quizá también a que Sony viera cumplido su objetivo.



LOS JUEGOS



Dragon´s Dogma (PS3-360): Un prometedor RPG de acción en el que nos enfrentamos a todo tipo de criaturas en un mundo abierto. Será posible crear un equipo con tres acompañantes a nuestra medida.



NeverDead (PS3-360): Konami firma este juego de acción en tercera persona con toques de terror. Su protagonista es un héroe inmortal capaz de "recomponer" las partes de su cuerpo que pierde en las batallas.



Binary Domain (PS3-360): El creador de *Yakuza* está detrás de este juego de acción futurista, que nos hará luchar junto a varios compañeros por las calles de Tokyo en el año 2080 para hacer frente a una invasión de robots.



Theatrhytm Final Fantasy (3DS): La música de la saga *Final Fantasy* sirve de hilo conductor a este juego musical, en el que el ritmo será fundamental para ir superando tres tipos de nivel: campo, batalla y eventos.

aquí Tokio



En Japón ha habido más noticias aparte del Tokyo Game Show, como por ejemplo el anuncio del nuevo juego de Keiji Inafune, ex-integrante de



Capcom. Se llamará *King of Pirates*, y será un action-RPG para 3DS protagonizado por diferentes animales (habrá unas 300 criaturas). Su intención es convertir la franquicia en una trilogía.

El Profesor Layton llegará a los dispositivos Apple a finales de este año. O mejor dicho, su hijo Alphendi, quien será el protagonista de



Layton Brothers Mistery Room. Junto a él conoceremos a Lucy Creila, una investigadora que jugará el mismo papel de Luke en los juegos del Profesor.

Os digo adiós con esta curiosa foto, que corresponde a la presentación de *Gears of War 3*. La verdad es que los modelos no guardan mucho parecido con los protagonistas, pero no me negaréis que le ponen voluntad.



El blog de kagotani

Noviembre 2011

¿El fin del Tokyo Game Show?

Hay puntos de inflexión en la vida de todas las cosas, momentos que marcan un cambio profundo. Yo ya lo experimenté en 2001, cuando los responsables del Tokyo Game Show decidieron cambiar el formato de dos ediciones al año (primavera y otoño) por el actual de una sola en septiembre. La razón era obvia: no había novedades para justificarlo. Como os conté el mes pasado, ahora asistimos a un nuevo momento de cambio: el boom de los juegos sociales.



Mientras en Occidente muchos entienden el juego social como algo propio del PC o Facebook, en Japón todo se centra en los móviles, principalmente los smartphones. GREE y Mobage son las plataformas líderes, con 30 millones de usuarios activos gracias a un modelo de negocio basado en el juego gratis, aunque puedes conseguir items raros en comercios, tiendas de electrónica o incluso revistas. Lo más relevante es que están captando a los usuarios de consolas, y cambiando en consecuencia el panorama del videojuego en Japón.

« EL BOOM DEL JUEGO SOCIAL ESTÁ CAMBIANDO EL PANORAMA DEL VIDEOJUEGO AQUÍ »

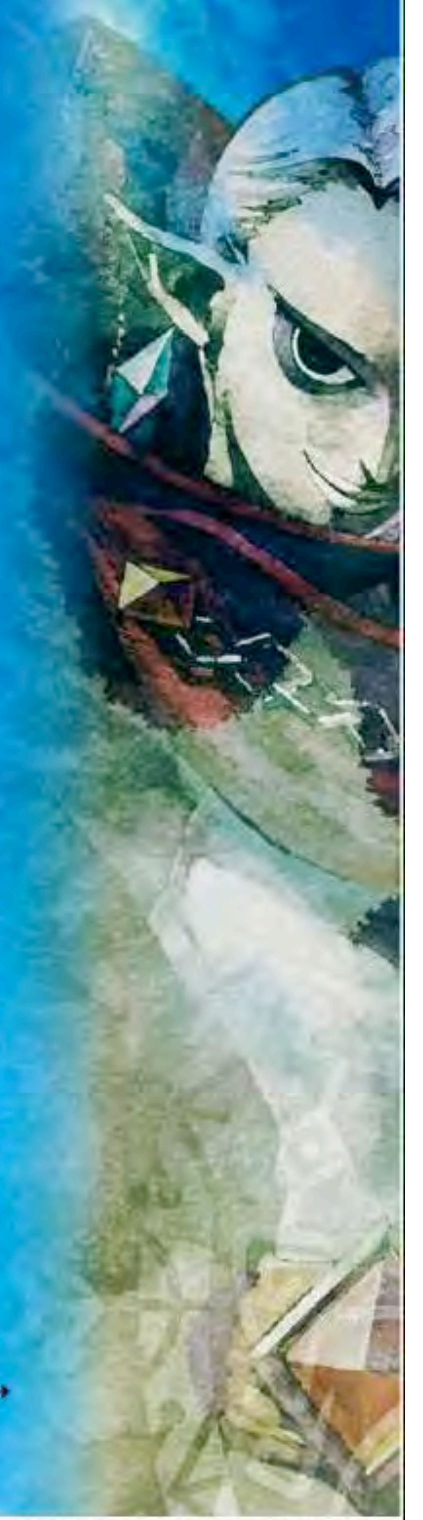
Como es natural, esto no ha pasado desapercibido para las desarrolladoras, que se han subido al carro del juego social llevando sus mejores franquicias a los móviles. Muchas confiesan que los grandes juegos de consola no podrían existir si no tuvieran los jugosos ingresos de los juegos sociales; el mejor ejemplo es Konami, con el triunfo de su *Monster Collection* en GREE. Hablando con Shibusawa Kou, el nuevo jefazo de Koei, me dijo que su compañía ya está ganando más dinero con el juego social que con las plataformas tradicionales, y Namco Bandai incluso ha creado un estudio de desarrollo conjuntamente con GREE.

¿Qué futuro le espera al Tokyo Game Show? Podría ocurrir que acabara convirtiéndose en un enorme evento centrado en el juego social. Por otra parte, la feria ChinaJoy, que tiene lugar cada año en Shangai, se está convirtiendo en una de las ferias de videojuegos más grandes de Asia. El punto optimista lo puso Yosuke Hayashi, del Team Ninja, quien dijo que mientras los desarrolladores japoneses pongan suficiente esfuerzo en hacer que merezca la pena acudir al TGS, es completamente imposible que la feria deje de celebrarse.

YA HEMOS JUGADO LAS PRIMERAS 15 HORAS DE SKYWARD SWORD

EL HÉROE QUE TOCÓ EL CIELO

The Legend of Zelda celebra su 25 Aniversario con una aventura que elevará nuestros mandos Wii Plus más allá de las nubes. Link emprenderá el vuelo el 18 de noviembre, pero en Hobby Consolas ya nos hemos embarcado en el viaje más profundo y complejo de la saga. ¿Logrará sorprendernos a estas "alturas"?



Nuestras hazañas diarias comienzan con un despertar, casi siempre provocado por la abrupta llamada del destino: ya sea ir a clase, al curro, a hacer un recado o a cumplir con cualquier otra responsabilidad que nos haga sentir como pequeños héroes al final del día. Y así empiezan la mayoría de aventuras de Link, un muchacho predestinado a luchar contra el mal y rescatar a esa princesa que todos buscamos; una meta cuyo valor no estriba tanto en el beso final como en el camino recorrido.

Junto a él hemos viajado en el tiempo, cabalgado por bucólicos reinos, atravesado océanos y derrocado a perversos tiranos. Con sus manos hemos blandido espadas, tocado instrumentos mágicos, dominado el viento y manejado las armas más variopintas; pero también hemos visitado dimensiones oscuras, contemplado la cara más aterradora de la luna y aullado ante ella como auténticos lobos.

A lo largo de un cuarto de siglo, todas estas experiencias se han materializado en más de 60 millones de videojuegos vendidos en todo el mundo y, sobre todo, en recuerdos que muchos jugadores atesoramos como Trifuerza en paño desde 1986. Eso explica la enorme expectación creada en torno a *Skyward Sword*, decimoquinta entrega de la saga, y también la más ambiciosa: un equipo de cien personas ha trabajado durante cinco años para dotar a esta "precuela" de una riqueza e inmensidad que nos transportarán a los albores de *Ocarina of Time*, cuando la Espada Maestra y Ganondorf ni siquiera existían, y lo único que unía a Link y Zelda era una "amistad especial" de la infancia.

➔ **LA HISTORIA ARRANCARÁ EN ALTÁREA,** una isla situada en el reino flotante de Celéstea, tras una épica apertura inspirada en la que nos brindó *Wind Waker*. Entonces, el elegido recibirá una invitación de la sacerdotisa Zelda para participar en el torneo celeste, celebrado en honor a la Diosa; pero esta vez no despertará en su hogareña cama, sino en una academia de Caballeros. En esta especie de Hogwarts sin escobas aprenderá a dominar a su pelícaro, la majestuosa ave que tomará las riendas de la yegua Epona o el Mascarón Rojo a la hora de sobrevolar el mundo, muy al estilo del filme *Avatar*. ▸▸


EXCLUSIVA
HOBBY



LOS ESCENARIOS terrenales y las islas flotantes lucirán así de monumentales, adaptando texturas y efectos de luz realistas a su original y colorida estética.

SU TRAMA SERÁ LA MÁS REVELADORA Y TRASCENDENTE DE TODA LA SAGA

Sin embargo, bajo el mar de nubes se alzan las Tierras Inferiores, un vastísimo páramo que alberga toda clase de regiones, tribus y mazmorras, donde deberéis hallar el paradero de Zelda, tras ser absorbida por un torbellino negro. El causante de tal horror es Grahim, señor de los demonios, que sustituirá a Ganondorf como encarnación del mal, aunque quizá le salga competencia...

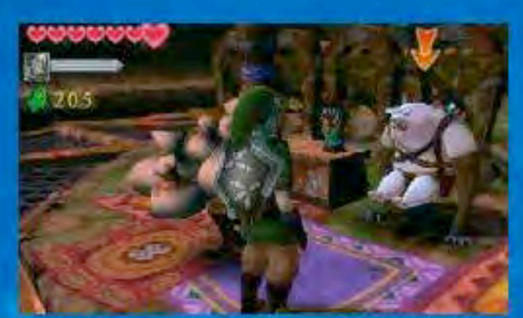
Tras recuperar el vínculo con su pelícaro, Link descenderá de los cielos acompañado por Fay, la esencia de la espada de la Diosa, cuya ampulosa forma de hablar nos ha recordado a Little Sister, la siniestra niña de *Bioshock*. No es la única referencia sutil que encontraréis: los anillos rocosos en las fases de vuelo parecen un guiño a *Star Fox*, y las nuevas acrobacias de Link evocarán retazos de juegos como *Prince of Persia*. No obstante, aquí deberéis dosificar vuestras fuerzas, gracias a un indicador de estamina que limitará vuestra resistencia al esprintar, trepar o ejecutar tirabuzones aéreos.

LAS DOSIS DE ESTRATEGIA RPG permitirán una mayor libertad de acción y decisión. Gracias al sistema de mejoras, podréis reforzar vuestro equipo en el bazar de Altárea mediante objetos como cuernos, broches o cristales, y preparar pociones de diferente intensidad con los insectos

Grahim

El nuevo antagonista de Link es un maestro de la espada. Su inquietante ambigüedad y su peinado lo hacen aún más temible.





LOS COMERCIANTES venderán pociones y mejorarán vuestro arsenal; el escudo, por ejemplo, sufrirá desgaste por el uso.



EL ARGUMENTO, más espiritual que nunca, esconderá varios giros que os dejarán boquiabiertos. ¿Quién será esa fémina...?



LAS NUEVAS TRIBUS serán tan multiculturales como los simpáticos mogumas, (osos hormigueros) o los paradusas, que parecen caballitos de mar.

recolectados. Dichas opciones fomentarán la exploración exhaustiva, y repercutirán en el tipo de materiales utilizados en cada herramienta, ya que sufrirán desperfectos. Por ejemplo, el escudo metálico resistirá la exposición al fuego mejor que el de madera, pero a cambio conducirá la electricidad, lo que nos hará más vulnerables a los enemigos de alto voltaje.

Estas variables se aplicarán a casi todas las armas, como el bumerán, el gancho o el versátil látigo, aunque también habrá artilugios dignos del espía más sofisticado: el nuevo telescarabajo os servirá para colaros por los rincones más inaccesibles y alcanzar todo tipo de interruptores y tesoros, a base de inclinar el Wiimote para controlar la trayectoria. Otro de los elementos clave será el rastreador, una especie de lente de la verdad que por primera vez os dejará moveros con vista subjetiva para detectar piezas de corazón, trozos de llave o el aura de personajes como la propia Zelda. ▸▸

LINK SABRÁ CONTROLARSE

EL ARCO SE MANEJARÁ con ambos mandos, como en *Wii Sports Resort*, pero cambiándolos de mano. Con el Wiimote apuntaréis a la pantalla mientras tensáis la cuerda con el nunchako.

PARA RESTALLAR LATIGAZOS deberéis efectuar golpes secos de arriba abajo mientras fijáis al enemigo. Así podréis despojarles de sus corazas, robarles objetos y activar ciertos mecanismos.

EL TIRACHINAS exigirá pulso firme y un mando bien calibrado, algo que se podrá corregir con un simple toque de cruceta. Desenrollar lianas como esa será uno de sus muchos usos.

LAS FLORES BOMBA serán uno de los ítems más molones: podréis hacerlas rodar para colarlas en agujeros o lanzarlas hacia arriba con una parábola.

LA VIDA DE LOS OTROS

Las regiones de Hyrule siempre se han caracterizado por su variedad de ambientes y personajes secundarios con su propia idiosincrasia. Esta vez, tanto Celéstea como las Tierras Inferiores serán una mina de buenos y malos que enriquecerán una trama plagada de giros y sorpresas.

LOS GORON → Esta veterana y pacífica raza reaparecerá cuando uno de sus miembros se vea rodeado de enemigos; salvarle el pellejo tendrá recompensa.

← MALÓCULA Esta araña de roca y lava es la jefa del Templo Terrenal, el segundo que visitamos. Es solo una de las muchas criaturas maléficas que custodian cada mazmorra.

BOKOBLINS → Estos diablillos han ganado neuronas: se defienden bien con la espada y el hacha, nos tienden emboscadas y sus líderes invocan a sus aliados con cornetas.

← KYU Una de las nuevas tribus serán estos adorables seres, cruce de planta y animal. En el bosque, deberéis encontrar a cuatro de ellos para obtener el tirachinas.

↑ MALTON El matón de la clase tiene a Link metido entre ceja y ceja por lo bien que se lleva con Zelda. Es muy celoso y esconderá a su pelícaro en una gruta para que no pueda participar en el torneo.

LOS MUNDOS Y MAZMORRAS EXPERIMENTARÁN CAMBIOS UNA VEZ COMPLETADOS, LO QUE PROLONGARÁ SU DURACIÓN



Sin duda, el renovado control será la apuesta más arriesgada para una saga tan "tradicional", si exceptuamos los *Zelda* de DS. Como muchos ya sabéis, solo se podrá jugar con el mando Wii Plus, lo que elevará la experiencia a un nuevo nivel de interactividad y precisión. Los movimientos de brazo y muñeca serán decisivos a la hora de cortar cuerdas, cañas de bambú o telarañas, y al apuntar con la espada hacia el cielo, cargaréis rayos celestiales con los que activar símbolos o enviar cubos divinos a las islas de Celéstea, donde se convertirán en valiosos cofres.

→ LOS SENSORES GIROSCÓPICOS DEL WiiMOTE posibilitarán otras chuladas como dirigir al pelícaro y batir sus alas, esbozar círculos con la espada para marear a los ojos guardianes del primer templo o mantener el equilibrio al pasar sobre cuerdas flojas, que podréis zarandear para tirar a los bokoblins al vacío. Por supuesto, también se requerirá destreza para completar los múltiples puzles. Uno de los más divertidos consiste en encajar glifos geométricos en las cerraduras de las puertas de los jefes, a base de rotar el mando en 360º.

El manejo de las armas también abrirá un amplísimo abanico de opciones, como lanzar las bombas a modo de balones de baloncesto o hacerlas rodar como si fueran bolos, considerando factores como



GAÉPORA →
Director de la academia y padre de Zelda, confiará en Link como si fuese su propio hijo. Su nombre recuerda a Kaepora Gaebora, el búho de *Ocarina of Time*. ¿Será una mera casualidad?

← **DEMONIO MISTERIOSO**
Poco se sabe aún de este terrorífico ente, cuyas imponentes fauces absorberán a Zelda justo cuando iba a compartir un importante secreto con Link. Seguro que Grahim tiene algo que decir.



LOS ELEMENTOS TRADICIONALES se complementarán con novedades como el medidor de resistencia física y los toques de rol, que añadirán grandes dosis estrategia... y dificultad.



EN VUESTRA BÚSQUEDA de las litografías arcanas, que relevarán a la Trifuerza, os esperan desafíos como recorrer laberintos de lava en bolas (de piedra) o desplazaros con tirolinas.

la inclinación y curvatura del terreno. Otros ítems como el tirachinas o el arco dependerán de vuestra puntería, al tener que apuntar a la pantalla sin fijar el objetivo. De hecho, este sistema también se aplicará a la interfaz de los inventarios en tiempo real, cuya capacidad irá aumentando para llevar más objetos como botellas, escudos o brebajes.

→ **LOS COMBATES CUERPO A CUERPO** contra huestes de lagartos, stalfos y demás criaturas infernales serán puzles en sí mismos, pues habrá que fijarse en sus patrones de ataque para romper su defensa y atizarles en sus partes débiles, que no tienen por qué ser las que estáis pensando. Por fin, tendréis la sensación de ganaros cada victoria a pulso improvisando tácticas de combate, en vez de sacudir los mandos al tuntún, como ocurría en *Twilight Princess* o *Red Steel 2*. Así, podréis asestar espadazos en cualquier dirección, estoques frontales e incluso golpes de gracia para rematar a los monstruos más perjudicados. Y a juzgar por su nivel de inteligencia, puede que estemos ante el *Zelda* más difícil y desafiante desde *Majora's Mask*. No en vano, empezaréis con el doble de corazones que de costumbre, y aún así se quedarán cortos, al contrario que la historia, estimada en un mínimo de 50 horas según Nintendo. ▸▸



← Esto se mueve

El control de Wii Plus os obligará a demostrar más pericia que nunca en acciones como coger impulso al escalar, bucear, volar, controlar todas las armas o manejar la espada y el escudo.



LOS ENEMIGOS harán gala de sus elevadas dotes de esgrima, y en el caso de las carnívoras babas deku, deberéis atacar en la dirección que marque su boca.

ESTÉTICAMENTE, SERÁ LA AVENTURA MÁS BELLA Y FASCINANTE DE Wii

Eso sin contar todas las misiones secundarias, con objetivos tan dispares como hacer recados a los vecinos o disputar minijuegos, carreras y pruebas de habilidad en la Isla Fortuna.

Por lo tanto, el desarrollo será mucho más abierto y flexible, y estará plagado de momentos de acción y aventura. En el segundo templo, por ejemplo, deberéis huir de una enorme roca a lo Indiana Jones, y ascender rampas esquivando numerosas trampas rodantes. En otras zonas, por ejemplo, os tocará balancearos en lianas, derribar torretas de vigilancia o desplazaros en frenéticas vagonetas sobre raíles.

La estructura de las regiones será tan cambiante e irregular que no sabréis dónde empiezan y acaban las mazmorras, ya que sus puzles se extenderán a los entornos exteriores. Link tendrá tal libertad de movimientos que incluso podrá sentarse en los váteres (y no es broma) para recuperar vida, aterrizar sobre cualquier islote en paracaídas o bucear en las aguas del lago Faroria. Además, el diseño de las mazmorras se prestará a la rejugabilidad constante, pues deberéis revisitarlas en busca de cambios inesperados.

POR ÚLTIMO, LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA apostará por una original estética impresionista, combinando trazos de pastel con pinceladas de acuarela, a caballo -o a pelícaro- entre Monet y Cézanne, del que Miyamoto se confiesa admirador. De hecho, él mismo definió el juego como un cuadro animado, y no pudo haberlo descrito mejor: los personajes derrocharán expresividad, y los paisajes nos trasladarán a un mundo oní-

Fay

Fue creada por la Diosa para servir a Link, el elegido, a quien guiará y aconsejará siempre que lo necesite, como hicieron Navi o Midna.

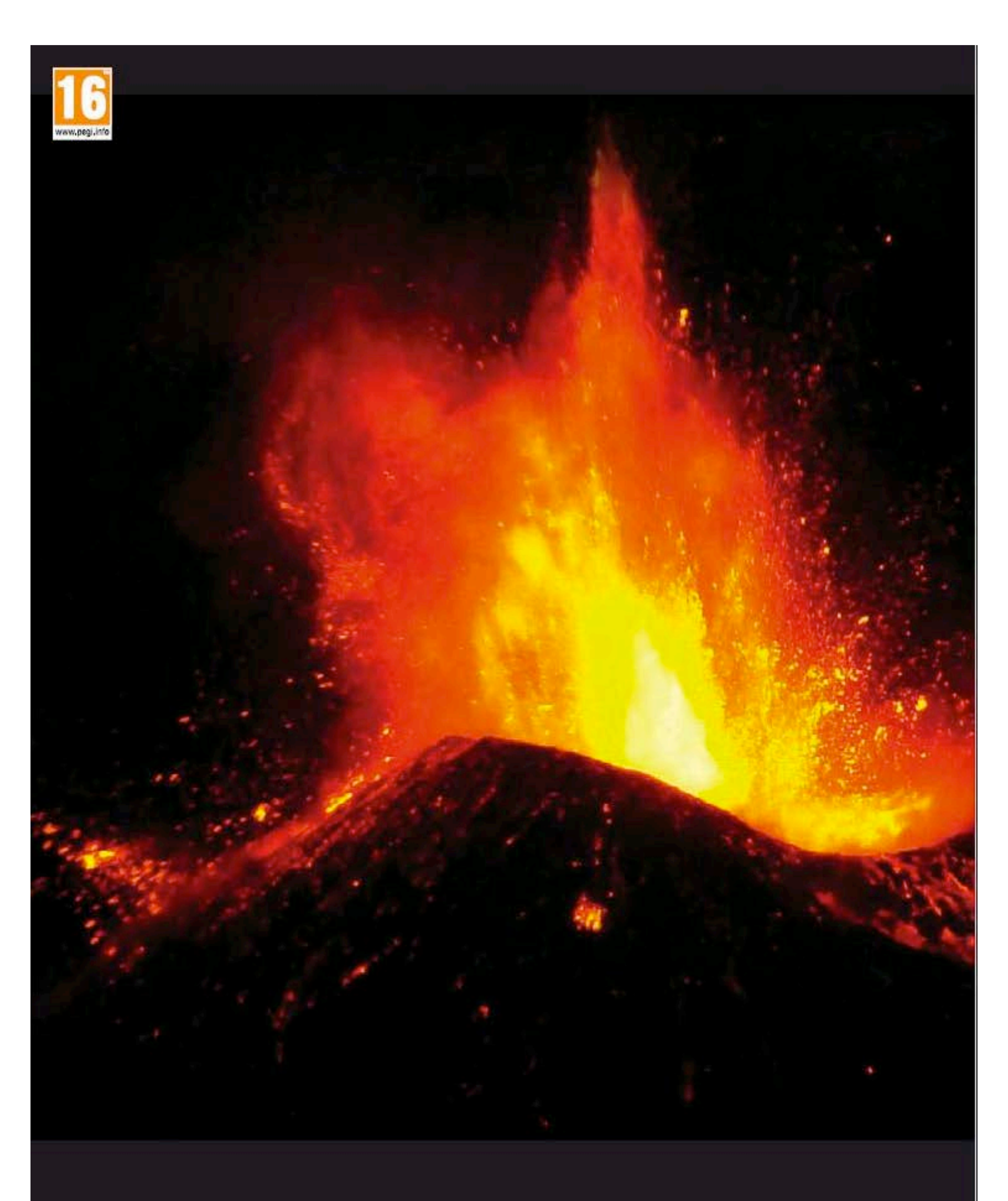


rico salpicado de detalles, que se difuminan en la distancia y se definen al acercarnos. Todo ello vendrá enmarcado por una banda sonora orquestada, donde el arpa tendrá un gran protagonismo, con nuevos y emotivos temas a la altura del guión (algunos de Koji Kondo), y versiones de piezas clásicas que tocarán vuestra fibra nostálgica.

Quedan sólo unas semanas para que Link cierre el ciclo de una consola a la que vio nacer hace cinco años, y que echará el telón como Wii se merece: por todo lo alto. Nuestro héroe interior está a punto de levantarse por última vez; el mes que viene sabremos si lo hará con el pie derecho. HC

UN 'PLUS' DE ORO

Nintendo celebrará el 25 Aniversario de *Zelda* con un pack para coleccionistas que incluirá el juego, un CD con temas de la banda sonora y este precioso mando dorado que incorpora el sensor Wii MotionPlus, con el emblema hyliano en el frontal. Ya podéis reservarlo, porque esta edición sí que va a volar.


16
www.pegi.info
® 2011 Kalypso Media Group. Todos los derechos reservados. Todos los logos, copyrights y marcas registradas son propiedad de sus respectivos titulares.
Xbox, Xbox 360 y Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.



COMPARAMOS AL DETALLE MODERN WARFARE 3 Y BATTLEFIELD 3

BATALLA SIN CUARTEL

La guerra ha estallado en nuestras consolas. Por fin hemos probado los dos "shooter" bélicos más esperados del año, y los enfrentamos, cara a cara, para saber cuál ofrecerá la mejor experiencia de combate. ¡Bienvenidos al frente, soldados!



- **Compañía** Activision.
- **Lanzamiento** 8 de noviembre.
- **Consolas** PS3, Xbox 360 y Wii.



- **Compañía** Electronic Arts.
- **Lanzamiento** 27 de octubre.
- **Consolas** PS3 y Xbox 360.


¡NOS ASESORA UN EXPERTO MILITAR!
Hemos consultado a un asesor del Ejército Español para saber cuál de los dos juegos es más realista.
Su identidad no la desvelamos por motivos de seguridad.
Su opinión se refiere al realismo de cada juego, no a su calidad.

ARGUMENTO




LA OFENSIVA RUSA en la isla de Manhattan será el comienzo de un conflicto mundial que se extiende a ciudades como Londres o París.

Sólo hace falta la voluntad de Makarov para iniciar la III Guerra Mundial... y la nuestra para acabarla.

Después de cargarse al general Shepherd al final de *Modern Warfare 2*, "Soap" MacTavish y el capitán Price se retiraron a un lugar secreto con la ayuda del informador Nikolai. Ahora los rusos, a las órdenes del ultranacionalista Makarov, han atacado los Estados Unidos y el mundo está al borde del colapso. Así, en el año 2016 tendremos que enfrentarnos a una doble misión: por un lado, los miembros de la Task Force 141 (Soap y John Price) deben recorrer el globo, desde la India a Somalia, buscando el paradero de Vladimir Makarov. Por el otro, tenemos que detener a las tropas invasoras que amenazan tanto EE.UU. como las principales capitales europeas.

→NUESTROS NUEVOS ALIADOS son miembros de los Delta Force norteamericanos. Se trata de Derek "Frost" Westbrook (a quien controlamos en los primeros niveles del juego, durante la batalla de Nueva York) y su superior "Sandman". Como se trata de un ataque a gran escala, podremos observar la respuesta coordinada de otras facciones del ejército, como los marines y en particular el Team Six de los Navy Seals (los responsables de la caza y ejecución de Osama Bin Laden en la vida real).

Cuando luchamos en Europa también acompañamos a un miembro de las S.A.S. británicas, el sargento Marcus Burns. Pertenece al mismo cuerpo del que salieron John MacTavish y el capitán Price. Aunque esta guerra global no parece verosímil en pleno siglo XXI, la historia y ambientación son muy coherentes. *Modern Warfare 3* cerrará todos los arcos argumentales de la saga.

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

Las tropas Delta llevan un casco Pro-Tec con adaptador para visión nocturna y sistema de comunicaciones tipo Liberator. El chaleco táctico CIRAS, las rodilleras, guantes y botas son exactos... con los emblemas corresponsientes. Hasta Sandman lleva las gafas de sol Oakley.



VALORACIÓN



Y TROPAS

> **NUESTRO ASESOR MILITAR**
> "El equipo está muy bien, y la coordinación de los soldados es espectacular. El único defecto que le veo es la falta de fuego de cobertura mientras los soldados reptan a sus posiciones."



RUSOS Y AMERICANOS unen sus fuerzas para acabar con un grupo rebelde con base en Irán.

BATTLEFIELD 3



EL SARGENTO MILLER es un operador de tanques al que controlamos en la misión "Thunder Run".



El conflicto en Oriente está a punto de extenderse por todo el mundo si no interviene el ejército de los EE.UU.

Los Estados Unidos y la élite del Ejército Ruso se enfrentan a los rebeldes del P.L.R. (Ejército de liberación y revolución del pueblo) que están actuando en la frontera iraní. Se trata de una situación ficticia, pero perfectamente creíble, ambientada en 2014. Al comienzo del juego controlamos al sargento Henry "Black" Blackburn, de infantería de marina, cuya misión consiste en localizar y destruir una célula rebelde. Sin embargo, en un momento de la operación, un terremoto sacude el campo de batalla y perdemos contacto con nuestro soldado. También controlamos a un operador de tanques de la primera división de marines llamado Miller. Este soldado interviene en un ataque en el desierto de Dasht-E Kavir a los mandos de un potente acorazado M1-A2 Abrams. Este nivel, además, tiene algunos detalles que "humanizan" a los soldados, como los recuerdos de su hijo pequeño en forma de voces lejanas.

➔ **AUNQUE NO SE TRATA DE UNA GUERRA GLOBAL,** los rebeldes planean una serie de ataques terroristas por ciudades occidentales (hasta Nueva York). Cuando el servicio de inteligencia detecta que hay una bomba a punto de estallar en el centro de París, encarnamos a un Spetsnaz (un agente ruso infiltrado) que responde al nombre de Dimitri Mayakovsky.

Otro de los personajes clave es nuestro informante, Hamir El Zakir. En una de las misiones cooperativas del juego, "Exfiltration", tenemos que llevarle a un lugar seguro.

VALORACIÓN 

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

Aquí podemos ver a los Marines de los EE.UU. con su uniforme ACU digital, chaleco táctico, casco de kevlar PASGT y gafas de protección. Como se trata de unidades del ejército regular, el nivel de personalización no es tan elevado. El comportamiento de los soldados (se pueden ver las armas de apoyo, de rodillas, y las tropas de asalto vigilando) es impecable.



IMAGEN DEL JUEGO



IMAGEN REAL

ASPECTOS



EL ASPECTO VISUAL es soberbio. Todo se mueve con fluidez, y los efectos, en consola, son geniales.

El motor gráfico ha sido fuertemente modificado, pero... ¿es capaz de sorprender tras *MW2*?

Después de seis años (nosotros lo pudimos ver en acción por primera vez con *Call of Duty 2* para Xbox 360) el motor I.W. Engine ha tocado techo; es cierto que con cada entrega se han mejorado efectos como el antialiasing, la niebla volumétrica, las partículas... pero la verdad es que las imágenes del juego no muestran demasiadas diferencias respecto a lo que ya vimos en *Modern Warfare 2*. Los gráficos están reescalados a 720p, pero su aspecto en consola es muy detallado gracias al uso simultáneo de varios filtros. Lo más impresionante de *Call of Duty* es verlo en movimiento. La tasa constante de 60 frames por segundo hace que todo se mueva con una suavidad impecable, con unos escenarios enormes y acción por todos lados. Es todavía uno de los espectáculos más impresionantes que se pueden ver en una consola doméstica.

→EL APARTADO SONORO NO SE QUEDA ATRÁS. Por un lado, tenemos que considerar unos efectos envolventes que añaden realismo las batallas, y que en esta ocasión mejoran la sensación de combatir entre rascacielos. El doblaje es perfecto (en versión original cuenta con actores de la talla de Tobey Maguire) y la música militar es herencia del excelente trabajo que ya hicieron Harry Gregson-Williams y Hans Zimmer para los dos juegos anteriores.

VALORACIÓN ★★★★★

¿QUIÉN LO ESTÁ DESARROLLANDO?

Después de los problemas que surgieron entre Activision e Infinity Ward (y la salida de algunos miembros para fundar Respawn Entertaiment) el juego es obra de tres estudios diferentes. Mientras que Treyarch se ha encargado de la versión de Wii, Sledgehammer Games, fundada por Glen Schofield (creador de *Dead Space*) se ha unido al proyecto que ya había iniciado Infinity Ward. Por su parte, Raven Software (*Singularity*, Return to Castle *Wolfenstein*...) está ayudando con el modo multijugador.







EL JUEGO ES MUY FLUIDO, a 60 fps. La resolución nativa no llega a 720p, pero se mitiga con un doble filtro.



TÉCNICOS







PODEMOS DESTRUIR parte de los escenarios, si contamos con suficiente potencia de fuego, claro.

BATTLEFIELD 3

Las imágenes de PC nos han dejado impresionados. Sin embargo, las consolas no consiguen mover el juego con la misma fluidez.

Las primeras imágenes de *Battlefield 3* causaron conmoción entre la comunidad de jugadores por su impresionante realismo. De hecho, son la mejor demostración de hasta dónde puede llegar el nuevo motor Frostbite 2.0 desarrollado por DICE. Pero dado que estos niveles corrían sobre un PC de última generación, ¿hasta qué punto se resienten las versiones de consola? En primer lugar, la resolución original no llega a HD, sino que se queda en 1280 x 704 y se reescala a 720p. Las texturas no tienen la misma resolución, y la velocidad es de 30 fps. Esto se traduce en que el juego da pequeños tirones, se produce "tearing" (desajuste de imagen) en la parte superior de la pantalla, y se ralentiza cuando hay mucha acción. Pero no os asustéis, porque ocurre de forma ocasional y no estropea la ambientación.

→PARA RECREAR LAS ANIMACIONES se aprovecha el sistema ANT, que ya hemos visto en la saga *FIFA*, con excelentes resultados. Y también hay que destacar la gran distancia de dibujado en los escenarios abiertos, si bien algunos elementos aparecen de repente y otros parecen demasiado poligonales.

La principal seña de identidad de esta saga, la destrucción de escenarios, vuelve con fuerza. Evidentemente, no podemos reducirlo todo a escombros, pero sí gran parte de los edificios y coberturas (si tenemos el arma apropiada), que se comportan con una física perfecta. La iluminación es todo un acierto.

VALORACIÓN





EL TAMAÑO DE LOS ESCENARIOS y la distancia de dibujado son espectaculares. En algún momento hay "popping", pero no estropea la ambientación.

¿QUIÉN LO ESTÁ DESARROLLANDO?

DICE son las siglas de Digital Illusions Creative Entertainment, un equipo de desarrollo sueco que pertenece a Electronic Arts. Ellos son los responsables de sagas como *Battlefield* o el modo multijugador del último *Medal of Honor* (que también se desarrollaba en la guerra moderna). La compañía posee su propio motor, Frostbite 2.0.

DICE



EL MP5 NAVY es un subfusil de 9mm, con culata, RIS y silenciador, para espacios pequeños.

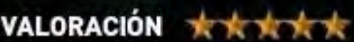
CALL OF DUTY

No hay arma más efectiva que un marine con su fusil, sobre todo si lo personaliza a su gusto.

El arsenal de *Modern Warfare 3* incluye los fusiles más letales del mundo. Después de tres entregas, cada uno nos hemos acostumbrado a un arma: desde el Heckler & Koch MP5 silenciado, para intervenciones rápidas en entornos cerrados, al poderoso Barret de calibre 50 (un rifle de precisión con munición anticarro). Lo más destacable de la nueva entrega es la presencia de nuevos accesorios, que nos permiten combatir como miembros de las fuerzas especiales. Entre los "add-on" más populares vamos a encontrar siete tipos de mira (por primera vez en un juego también ópticas duales ACOG-Eotec) silenciadores, lanzagranadas y cargadores especiales con magpul (una goma que facilita la recarga).

➔LA EXPERIENCIA QUE ADQUIRIMOS EN EL MODO MULTIJUGADOR influye en nuestro manejo de las armas. Cuando nos convertimos en expertos, podemos añadir complementos adicionales, reducir el retroceso, recargar más deprisa o aguantar la respiración por más tiempo (únicamente para utilizar los rifles de francotirador).

En cuanto al resto del equipo, podéis contar con la presencia de la tecnología militar más avanzada, desde drones, torretas y robots artificieros al apoyo de satélites o aviones AC-130. También disponemos de un nuevo modelo de minas antipersona, además de las tradicionales Claymore, que se elevan medio metro en el aire antes de estallar.

VALORACIÓN 



LAS ARMAS SE DIVIDEN en rifles, subfusiles, escopetas, precisión, ametralladoras, pistolas y lanzacohetes.

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD



Aquí tenéis la versión más sofisticada del fusil de asalto M4-A1. La principal novedad es la inclusión de una mira hibrida, ACOG-Eotec, que nos permite modificar el apuntado en dos distancias. También incluye RIS para otros accesorios. El realismo es apabullante.

Y EQUIPO







NUESTRO ASESOR MILITAR

“Las armas son casi perfectas. Sus únicos fallos están en la secuencia de carga. No es tan fácil como aparece. Además, en la ametralladora pesada no se mueve la cinta de balas.”

EL LANZACOHETES SMAW es capaz de destrozar un edificio... a menos de 500 metros de distancia.

BATTLEFIELD 3



TODAS LAS ARMAS CUENTAN CON MIRA metálica, por defecto, y podemos montarle ópticas especiales.



Nuestro equipaje para viajar al frente: rifles de asalto, carabinas, pistolas ¡y munición de sobra para todos!

El rifle de asalto es la propiedad más preciada para cualquier soldado, y en *Battlefield 3* no iba a ser muy diferente. Durante el modo historia vestimos el uniforme de tropas regulares, y por tanto estamos equipados con armas básicas como el M16-A4 o el HK G36, el fusil que utiliza el ejército español. Su recreación es impecable, tanto la forma como el comportamiento (cadencia de tiro, expulsión de gases...), aunque el grado de personalización no es tan sofisticado. Lo que más nos llama la atención es el movimiento "natural" del arma cuando trepamos o nos apoyamos contra una cobertura, que recuerda bastante a *Mirror´s Edge*.

→**EL RESTO DEL EQUIPO TAMBIÉN ES IMPORTANTE.** Uno de los primeros niveles que se han mostrado, Operación Guillotina, comienza con fuego de mortero M224 sobre una posición enemiga. Nosotros debemos montarlo y alimentarlo como en una batalla real.

Cada una de las armas tiene tres ranuras de modificación, lo que genera miles de combinaciones (sólo para el multijugador). Podemos añadir "grip" para minimizar el movimiento o poner un lanzagranadas bajo el cañón. También hay silenciadores y un amplio rango de miras, con añadidos especiales, como el bípode para las ametralladoras. En el modo multijugador hemos observado el desequilibrio entre armas. Por ejemplo, algunos rifles de francotirador requieren tres impactos para abatir a un soldado, mientras que fusiles de menor calibre son más efectivos.

VALORACIÓN 

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

Esta es el modelo de Colt M4 que podemos utilizar en *Battlefield 3*. Está equipado con una mira ACOG 4x32, y está pintado en tono arena, indicado para el combate en el desierto. Los marcajes no se ven demasiado, y tampoco se puede usar la mira básica de la parte superior para distancias cortas. Aun así es muy realista en diseño y en comportamiento.

IMAGEN REAL

IMAGEN DEL JUEGO



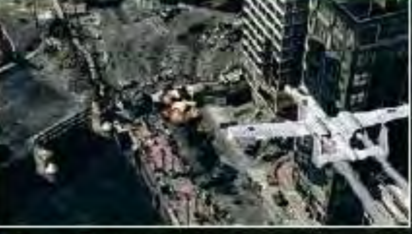
EN LAS CALLES DE PARÍS alternamos el avance de los Delta con el fuego artillado desde un avión.

¿Quieres conocer mundo? Alístate en el ejército y visitarás grandes ciudades... o lo que quede de ellas.

Después de combatir en las calles de Kabul, en Afganistán, y Washington D.C. (al principio y final del juego anterior) el nuevo *Call of Duty* se centra en los combates urbanos a gran escala. Comenzamos por la impresionante secuencia de Nueva York (el distrito financiero al sur de Manhattan) y pasamos a combatir por Londres, París, Berlín o Moscú. Para garantizar la variedad de situaciones, estas poblaciones se alternan con un pequeño pueblo en Sierra Leona, la India o Dubai, por donde "Soap" MacTavish y el capitán John Price persiguen a Makarov. Los niveles del modo historia tienen bastantes elementos guionizados, si bien son más abiertos de lo que pudimos ver en *Black Ops*, y muchos alternan partes a pie con otras "sobre raíles" a bordo de vehículos.

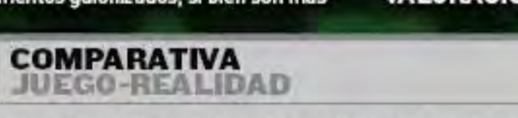
→LOS COMBATES EXTERIORES se alternan con niveles en el metro, la incursión en un submarino o una trepidante persecución en jeep (además de una secuencia de artillero a bordo de un helicóptero UH-60 Blackhawk).
En lo que respecta a los mapas online, el diseño está basado en las mismas localizaciones, pero se ha reducido su tamaño y se han hecho algo más intrincados.

VALORACIÓN 



ASÍ QUEDA ALEMANIA tras el ataque ruso. También visitamos Londres después de un atentado con gas.





Aunque ya han pasado muchos años, es inevitable comparar las imágenes de Nueva York atacada con el World Trade Center durante el 11-S. El paralelismo es total. El tamaño de los escenarios y la cantidad de eventos que llenan nuestra pantalla son los puntos fuertes, aunque el recorrido en el modo historia sigue siendo algo "pasillero".





DE BATALLA  

NUESTRO ASESOR MILITAR
"Un escenario bélico más limpio y muy creíble. No se ven muchos vehículos para el tipo de operación de que se trata."



LAS CIUDADES de Oriente Medio, como Teherán o Sulaymaniyah, ocupan el grueso del desarrollo.

BATTLEFIELD 3

Bienvenidos a Irán, un país lleno de contrastes (y de tropas hostiles, explosiones, descargas de artillería...).

La saga *Battlefield* (sin contar los dos *Bad Company*) se caracteriza por desarrollarse en escenarios abiertos, donde la infantería comparte protagonismo con los blindados y vehículos aéreos: se trata de cumplir objetivos aislados en un entorno libre. Sin embargo, esta vez el juego incluye un modo historia con escenarios más cerrados y "pasilleros" (aunque también resultan más espectaculares). Puede que no ocurran tantas cosas simultáneas como en *Modern Warfare 3*, pero a cambio, la cantidad de objetos que podemos destruir es impresionante.

→LAS LOCALIZACIONES QUE VISITAMOS SON MUY VARIADAS, aunque se observa cierta predilección por los entornos urbanos en países de Oriente Próximo. Ciudades como Teherán, el sultanato de Omán o Sulaymaniyah (en el Kurdistán) ocupan el grueso del desarrollo. Pero más adelante visitamos capitales occidentales como París (pasando por los túneles del metro) Sarajevo y Nueva York. Y por supuesto, el modo historia también está salpicado con un puñado de niveles "motorizados" a los mandos de tanques y potentes aviones de combate.

Los mapas multijugador tienen un diseño totalmente abierto, que sí respeta las premisas de los *Battlefield* originales. Las localizaciones del modo historia sirven de "inspiración" para estos escenarios, que han sido modificados para permitir el uso de vehículos y un total de 24 jugadores simultáneos. Y algunos niveles de los juegos anteriores repetirán como contenido descargable.

VALORACIÓN 



LOS TÚNELES DEL METRO de París son alguno de los escenarios más "occidentales" que visitamos.



LOS ESCENARIOS ABIERTOS son una de las señas de identidad de la saga, que se repite en esta entrega.

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

IMAGEN DEL JUEGO



Si no fuese por los restos de la batalla (el fuego y las columnas de humo) apenas se podrían distinguir las dos imágenes de Teherán, la capital iraní. La iluminación típica de la zona es perfecta. Los niveles, al contrario que en *Battlefield 2*, se han cerrado y se han salpicado de elementos de guión, que añade más espectacularidad al desarrollo. Las ciudades occidentales no son tan fieles a la realidad.

IMAGEN REAL



VEHÍCULOS



LA OPERACIÓN HUNTER KILLER termina con una huida en zodiac entre barcos rusos y americanos.

Con estas máquinas no sólo llegamos antes, sino que lo arrasamos todo por el camino.

Es impensable sumergirse en un escenario bélico actual sin el apoyo de blindados y vehículos aéreos. En la saga *Call of Duty* la presencia de estas máquinas es constante, si bien el juego se centra en la experiencia de los soldados de infantería. *Modern Warfare 3* nos presenta un rango amplísimo de vehículos. Ya hemos comentado la posibilidad de actuar como artilleros en niveles "sobre raíles" (por los cielos de Manhattan, en un helicóptero, y a ras de suelo, en la parte trasera de un jeep).

➔SOBRE LOS CIELOS DE PARÍS, también controlamos los cañones de un avión AC-130, alternando con el movimiento de tropas sobre el terreno (como el nivel del SR-71 Blackbird en *Call of Duty Black Ops*). Y como colofón, recuperamos el control de dos vehículos acuáticos: la lancha neumática y un scooter submarino.

En el multijugador no podemos controlar vehículos, porque descompensarían el equilibrio entre equipos, pero sí podemos solicitar apoyos con rachas de bajas, como bombardeos, radar VAT y, por supuesto, los demoledores helicópteros de apoyo. En el modo Spec Ops también podemos solicitar un helicóptero de los Delta Force, desde el que se descuelgan varios operativos que nos ofrecen apoyo hasta que son abatidos.

VALORACIÓN 



LOS TANQUES han tomado las calles, ¿soportarán el bombardeo de un A-10 Thunderbolt?

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

Os mostramos un tanque Stryker, para despliegue de tropas en entornos urbanos. Tiene 8 ruedas (con tracción 4x8 y 8x8) y está armado con ametralladoras M2 de 50 mm y lanzagranadas MK19. Las tropas Delta que aparecen en el juego se mueven por Wall Street en uno de estos hasta que es alcanzado por explosivos. El realismo queda fuera de toda duda.



Y APOYO





Por tierra, por mar y por aire. Estos son nuestros recursos para combatir en todos los terrenos.

El despliegue de vehículos es crucial en *Battlefield 3*. Por supuesto, en el modo historia nos vamos a encontrar acorazados y helicópteros AH-6J Littlebird como apoyo de la infantería, así como rancheras insurgentes con ametralladoras de posición en la parte de atrás. Por otro lado, también protagonizamos niveles "dirigidos", en los que actuamos como artillero de un tanque Abrams, designamos con láser los objetivos para un avión A10 o pilotamos un jet.

➔ **LA GRAN DIFERENCIA LLEGA EN EL MODO ONLINE,** que nos permite conducir más de 20 vehículos de varias categorías según el tamaño que tengan los mapas. Para movernos con velocidad por el campo de batalla contamos con Humvees y Vodniks (la versión rusa de este todoterreno), además de Jeeps Growler y buggies VDV. El siguiente escalón está ocupado por los vehículos acorazados de transporte, como los LAV 25 y BMP2, que pueden llevar 4 y 6 soldados respectivamente, además de incorporar cañones antiaéreos y ametralladoras pesadas. Pero los reyes de la tierra son los tanques, M1 y T90, capaces de volar por los aires la mayoría de las construcciones. El único modo de hacerle frente a estas máquinas es ponerse a los mandos de un helicóptero (AH1 Super Cobra o MI28 según nuestro bando) y escupir fuego desde una posición elevada.

Dejamos a un lado el uso de los jets. Podemos ponernos a los mandos de un F-18 Superhornet o Sukhoi SU-35 y librar nuestra propia batalla en el cielo. Aunque contamos con una perspectiva interior, el control de estas aeronaves es bastante sencillo, y tampoco tenemos problemas de munición.

VALORACIÓN 



LA VISTA INTERNA parece más realista, pero no esperéis un sistema de control exigente propio de un simulador.

COMPARATIVA JUEGO-REALIDAD

IMAGEN DEL JUEGO

IMAGEN REAL

Este es el tanque M1-A2, la joya del ejército americano desde principios de los años 80, con armamento y dispositios electrónicos mejorados. Fue uno de los principales protagonistas en "la madre de todas las batallas" que se libró contra las tropas de Saddam Hussein en Irak. Y ahora podemos comprobar por nosotros mismos lo bien que se comportan su cañón de 120 mm y su ametralladora de 50 mm. Es la estrella del nivel "Thunder Run".

MODOS



EL ESTILO DE JUEGO es muy rápido, con mapas más equilibrados, que premian el juego en equipo.

CALL OF DUTY

La guerra no ha terminado; el modo historia es solo un prólogo de la infinita diversión multijugador.

El estilo de juego de *Modern Warfare 3* es una evolución de los tiroteos frenéticos del anterior. El juego cuenta con 16 mapas (basados en las localizaciones del modo historia, como el metro de Londres, las calles de París o un pueblo africano) que han sido retocadas al máximo para evitar "camperos" y desequilibrios. También se mantiene el sistema de rangos y condecoraciones, con la posibilidad de alcanzar prestigios y personalizar nuestras armas y aspecto.

Las rachas de bajas se han agrupado por clases (asalto, apoyo y especialista) y ofrecen nuevas recompensas, como el dron de asalto (con 10 bajas seguidas) o el juggernaut (con 15). En cuanto a los modos de juego, repiten guerra de banderas, batalla por equipos, todos contra todos... Entre las nuevas incorporaciones destaca "Kill Confirmed", que nos obliga a recoger las chapas de identificación de los enemigos que hayamos abatido para conseguir los puntos correspondientes.

→EL MODO COOPERATIVO se engloba dentro de las Spec-Ops. Podemos jugar con un amigo, online o a pantalla partida, y acumular experiencia que luego servirá para el modo normal. La gran novedad es el modo "survival" por oleadas, que sustituye a los zombis de *Call of Duty Black Ops* y cuenta con sus propias recompensas por racha.

VALORACIÓN ★★★★★



EL MODO SPEC OPS COOPERATIVO sirve como entrenamiento para las partidas online clásicas.



CALL OF DUTY ELITE permite subir vídeos, crear clanes, ver estadísticas, y en versión premium, descargar DLC.

SOLDADOS A TU MEDIDA

El sistema de personalización se basa en la experiencia, no nos obliga a gastar dinero como en *Black Ops*. Si queremos conseguir un aspecto realmente exclusivo, tendremos que llegar al último rango y "sacrificarlo" por un nivel de prestigio. De este modo accedemos a una tienda con objetos difíciles de conseguir. Las tropas visten uniformes de SAS, Delta, Spetsnaz o rebeldes.



MULTIJUGADOR







TENEMOS NUEVE MAPAS, con un máximo de 32 jugadores y más de 20 vehículos diferentes.

¿Os parecen duros estos enemigos? Pues esperad a ver cómo se las gastan nuestros colegas online.

Las batallas online han alcanzado la cifra de 32 jugadores simultáneos, con un acercamiento más pausado (y también más realista) que en *Call of Duty*. Como ya hemos comentado, el uso de vehículos y la destrucción del escenario forman una parte crucial de estos combates, aunque la personalización de las tropas y los rangos no están tan evolucionados como en el juego de Infinity Ward. Para gestionar los clanes y pelotones (uno de los mayores avances para jugar con amigos) podemos acceder a una plataforma online llamada Battlelog, desde nuestro PC, teléfono Android, iPad o iPhone. Esta plataforma es gratuita y también nos sirve para consultar las estadísticas y el comportamiento de las armas, además de chatear con otros jugadores o leer las últimas noticias.

LOS NUEVE MAPAS DISPONIBLES SOPORTAN CINCO MODOS, incluyendo batalla por equipos para 24 jugadores, batalla de pelotones (divididos en equipos de 4) o conquista, que es una versión de la guerra de banderas. La principal novedad es el modo Rush (por equipos o por escuadras), que consiste en conquistar objetivos de forma sucesiva. Una vez que hayamos dominado una posición, el mapa crece, y se nos señala el siguiente objetivo, en la línea de lo que vimos en *Bad Company 2* o en el último *Medal of Honor*.

Por otro lado, esta es la primera vez que *Battlefield* incluye un modo de juego cooperativo. Se trata de una historia paralela a la campaña principal, que cuenta con su propia línea argumental y cuyos soldados no pertenecen a ningún cuerpo militar. En este modo se activa una mecánica de "hombre abatido" que nos permite reanimar a nuestro compañero herido. De esta forma, solo fracasamos si nos eliminan a ambos. Nuestro comportamiento en este modo también se traduce en una puntuación que podemos comparar a través de Battlelog.

VALORACIÓN

★★★★★



BATTLELOG es el servicio gratuito para crear clanes, consultar estadísticas y formar pelotones.

SOLDADOS A TU MEDIDA

Así es como lucen las clases principales en el bando ruso. De izquierda a derecha tenéis apoyo, con la ametralladora ligera; reconocimiento, con el rifle de francotirador; e ingeniero, que lleva un lanzacohetes. Este grupo se completa con la clase asalto, equipada con un fusil y con la capacidad de curar a los heridos.

COMPARATIVA PRIMER COMBATE

Después de un primer contacto (5 niveles multijugador y 4 escenarios de la campaña de *Modern Warfare 3*, y 3 mapas de *Battlefield 3*, además de otros tantos niveles del modo historia) este es nuestro informe de batalla. El mes que viene, por supuesto, os ofreceremos el análisis detallado de ambos juegos.

CALL OF DUTY

MISIÓN CUMPLIDA

→EL APARTADO TÉCNICO es impresionante ¡en las versiones de consola! En algún momento se nota que apuesta por el espectáculo más que por el realismo.

→EL ARGUMENTO y los personajes completan una de las sagas más importantes (y la de mayor éxito comercial) de esta generación. Por fin sabremos cómo termina la Tercera Guerra Mundial... "para que conste".

→EL MULTIJUGADOR está centrado en la infantería y es frenético. Vuelve el modo Spec Ops cooperativo, y se agradecen todas las funciones extra de Call of Duty Elite.

→NUESTRO ARSENAL es más amplio y sofisticado que en las anteriores entregas, y eso es mucho decir.

INFORME DE BAJAS

→LOS VEHÍCULOS solo aparecen en el modo historia y además se repiten; en *Modern Warfare* ya habíamos tripulado un AC-130, y en *Modern Warfare 2* hay secuencias de artillero a bordo de un helicóptero Blackhawk.

→LA ESCASA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS vuelve a ser uno de los principales defectos del modo campaña. Para que la acción no se detenga en ningún momento, los niveles tienen que ser "pasilleros".

→NO HABRÁ EDICIONES ESPECIALES en nuestro país, ya que el servicio Elite (incluido en la Ed. Hardened) sólo estará disponible en inglés durante los primeros meses.

BATTLEFIELD 3

MISIÓN CUMPLIDA

→LA DESTRUCCIÓN de los escenarios le da una visión más estratégica a los combates. La física de partículas es excepcional y transmite una sensación "real".

→EL RANGO DE VEHÍCULOS es enorme, y su papel es clave tanto en la campaña principal como en el modo multijugador (dependiendo del mapa).

→LA ILUMINACIÓN captura a la perfección zonas del mundo tan dispares como Teherán, París o Nueva York. El motor Frostbite 2 tiene mucho potencial.

INFORME DE BAJAS

→EL APARTADO TÉCNICO que se ha mostrado pertenece a un PC de altas prestaciones. En consolas es bastante más brusco (30 fps) y poligonal, con texturas de menor resolución (incluso con el paquete descargable de mejoras que se ha anunciado).

→LOS NIVELES DE PERSONALIZACIÓN se quedan un poco cortos, especialmente en lo que se refiere a nuestras armas y al aspecto exterior de nuestros soldados y transportes.

→EL MODO CAMPAÑA tiene un diseño muy cerrado, que sigue la línea de *Call of Duty*. Nada que ver con el sistema de objetivos libres de *Battlefield 2*.

CONCLUSIÓN

MW 3 se decanta más por la acción, desde los ojos de las fuerzas especiales, mientras que *Battlefield 3* ofrece una visión más global, en que los vehículos tienen mucha importancia. El modo online en ambos casos es soberbio. En el próximo número los puntuaremos tras jugarlos a fondo.


vodafone ES 3G
18:31
81 %
EL PELIGRO ACECHA. TODO ESTÁ EN JUEGO.
BATMAN
ARKHAM CITY
21.10.2011
BATMANARKHAMCITY.COM
PS3
for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
16
www.pegi.info
Printed and distributed by NewspaperDirect

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 72

UNCHARTED 3 nos descubre el sabor de las aventuras clásicas, con un apartado técnico de escándalo y un montón de sorpresas que os descubrimos en nuestro análisis.



PÁGINA 76

FORZA MOTORSPORT 4 se perfila como el simulador de coches más realista de Xbox 360, ¿lo habrá conseguido?



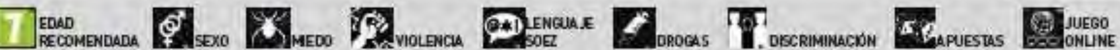
PÁGINA 80

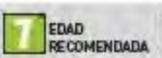
BATMAN ARKHAM CITY nos invita a pasear por la ciudad de Gotham en compañía de su héroe más grande.

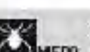
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

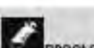
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN www.pegi.com

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS
DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

16 ■Aventura ■Sony ■1 a 10 jugadores
■Castellano ■69,95 € ■Lanzamiento: 2 de noviembre ■Contenido:

La última cruzada de Drake... y también su mejor aventura.

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE



En el corazón del desierto no sólo podemos encontrar una legendaria ciudad perdida. También nos espera una de las aventuras más emocionantes que se pueden vivir con una consola.

■ **SIC PARVIS MAGNA.** Esta frase en latín está grabada en el anillo de Drake, y significa "la grandeza nace de pequeños comienzos". Así, la saga *Uncharted* ha pasado de un simple juego de aventuras a convertirse en una obra mastodóntica, que podría competir con las mejores películas del género, tanto por su nivel de entretenimiento como por una impecable producción que alcanza a aspectos técnicos, localizaciones y argumento. ¿Queréis saber hasta dónde es capaz de llegar vuestra consola? Pues no dejéis de leer.

Nos reencontramos con Jonathan Drake, el aventurero incorregible, cuya personalidad está más cuidada que nunca. Su papel se completa con la aparición de dos secundarios: su archienemiga Kate Marlowe y Sully, amigo y mentor. Ambos personajes comparten casi toda la aventura y "copian" numerosas situaciones de Indiana Jones y la Última Cruzada, incluso un prólogo, en Colombia, ambientado unos años antes de la historia.

→**LA BÚSQUEDA DE UNA CIUDAD PERDIDA**, la Atlántida del desierto, se convierte en excusa perfecta para recorrer medio mundo (más de 20 capítulos desde Londres a Siria) enlazando situaciones extremas. Seguro


Por David Martínez




LOS LUGARES que visitamos son muy variados y están recreados hasta el mínimo detalle.



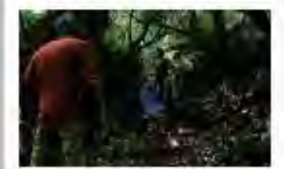
EL ARGUMENTO está conectado con personajes auténticos como Sir Francis Drake o Lawrence de Arabia.



EL DESIERTO es una prueba muy dura. A veces, incluso nos produce alucinaciones o escuchamos voces extrañas.

Conozco el camino

¿Os suena la frase? Pertenece al final de Indiana Jones y la Última Cruzada, y no es lo único que os va a recordar a la película a lo largo de *Uncharted 3*. En la mayor parte de los casos, no se trata de un plagio, sino de un homenaje para los fans de las aventuras clásicas:



LA RELACIÓN con John Sullivan es muy similar a la que tienen Indiana y Henry Jones en la película, con guiños cómicos.



A CABALLO perseguimos un convoy de camiones enemigos, que va camino de una ciudad perdida en el desierto.





AVENTURA TOTAL

Estas son alguna de las pruebas que le esperan a Nathan Drake en su búsqueda de la ciudad de Iram:

1. ESCAPAR, a puñetazos de un castillo en llamas, en medio de Francia.
2. SOBREVIVIR en un crucero que se está inundando a toda velocidad, mientras hay una tormenta.
3. LANZARSE en caída libre para alejarse de un avión a punto de estallar. ¡Sin paracaídas!

que después de escapar de un castillo en llamas, luchar a puñetazos en la rampa de un avión o infiltraros en un crucero, en medio de la tormenta, ya nada será capaz de sorprenderos.

Pero no penséis que *La Traición de Drake* se limita a encadenar una serie de momentos espectaculares. De hecho el juego maneja los tiempos con maestría: alterna zonas de plataformas muy tensas con puzles bien integrados en el escenario y zonas de infiltración. En esta ocasión, los enfrentamientos han cobrado más importancia, ya sea a tiros o con nuestros puños.

→LAS PELEAS MANTIENEN EL ESTILO "PELICULERO" gracias a unas animaciones muy flexibles, que integran los combos, con contraataques y golpes contextuales (aprovechando partes del escenario). Una de las noveda- ▸▸



Nathan Drake

EL HÉROE nos muestra una nueva faceta: su relación con Sullivan como padre e hijo. Pese a todo, sigue siendo un caradura con buenas intenciones.

La mejor defensa...

Las trampas ocultas y los animales salvajes no son los únicos riesgos a los que se enfrenta Nathan Drake. Por suerte, nuestro héroe tiene recursos para enfrentarse a la mayor parte de sus enemigos. Echad un vistazo:



LOS PUÑETAZOS son nuestro recurso más rápido (incluso si vamos armados). Podemos aprovechar el escenario.



SI OPTAMOS POR EL SIGILO utilizamos el sistema de cobertura automático y nos movemos con lentitud.



PARA DISPARAR contamos con una perspectiva más cercana y, si empuñamos determinadas armas, hasta un punto de mira.



LA CÁMARA ES LIBRE pero se aleja en algún momento para mostrar las dimensiones de los escenarios.



LOS BRUTOS, que soportan más golpes y van "blindados". Son lo más parecido a los enemigos finales.



LOS PUZLES son fáciles, y además nos podemos ayudar con las notas que aparecen en el diario de Drake.



NATHAN SE CUBRE con el objeto más cercano con sólo presionar un botón, igual que en *Gears of War*.



LOS ENEMIGOS, no son muy variados, pero sí inteligentes. También los hay sobrenaturales.

Marlowe

Aunque parezca una anciana inofensiva, se encuentra a la cabeza de una peligrosa organización secreta que persigue lo mismo que Drake.

des del juego es la inclusión de "brutos" a los que sólo podemos derribar después de una paliza heroica, y que hacen las veces de enemigos finales.

En total, *Uncharted 3* nos regala unas 10 horas de diversión incontestable, que se completan con objetos coleccionables y un multijugador algo "soso": el online para 10 es poco innovador, aunque cuenta con un buen sistema de niveles, que le da más profundidad. Por su parte, el cooperativo para un máximo de tres (también se puede jugar a pantalla partida) ofrece 9 mapas en el modo aventura y otros cinco en "arena".

LA PARTE TÉCNICA ES TAN BESTIAL que hemos repetido algunos niveles sólo para contemplar la física de los objetos, la luz del sol, la arena o el agua... todo tan bien integrado que parece "natural". *Uncharted 3* es una bomba gráfica (y sonora)



NO PODEMOS CONDUCIR pero sí damos órdenes a Elena, que conduce el jeep.





■ UNCHARTED 3 TIENE UN RITMO FRENÉTICO, LLENO DE SORPRESAS ■





LAS SECUENCIAS QTE no son muy numerosas y ayudan a que algunos momentos complicados se resuelvan de una manera más fluida.

Aventuras multijugador

Aunque el modo campaña está muy por encima de las partidas multijugador, *Uncharted 3* ha mejorado considerablemente el modo online que apareció en el juego anterior. Además de añadir el modo cooperativo, los niveles de los personajes están mejor equilibrados. También hay modos extra, como la batalla para tres equipos y se han incluido recompensas por racha.



HASTA 10 JUGADORES se pueden retar en varios modos clásicos, como lucha por equipos, rescate de banderas...



PODEMOS MEJORAR nuestras habilidades y subir de nivel mediante un sistema básico de experiencia.



LOS MODOS COOPERATIVOS (aventura o arena) se pueden jugar por internet o a pantalla partida. Hay 14 mapas en total.

que no tiene parangón en ninguna consola, lo único que se le puede echar en cara es que está demasiado "inspirado" en las sagas de Indiana Jones y la Momia, y que resulta muy sencillo.

Más que un juego, *Uncharted 3* es una experiencia; una aventura llena de lugares exóticos, con personajes inolvidables y mucha emoción, de esas que sólo nos encontramos una vez en la vida. Uno de esos juegos por los que comprarse una consola. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El espectáculo** no para: saltos, peleas, carreras... en los lugares más exóticos.

■ **El apartado técnico** es lo mejor que hemos visto, hoy por hoy, en ninguna máquina.

Lo peor

■ **Está demasiado inspirado** por películas como Indiana Jones o La Momia.

■ **El multijugador** es bastante "soso" especialmente el online competitivo.

Alternativas

• **Uncharted 2**, fue un título tan revolucionario como esta secuela, y está a precio reducido.

• **Assassin´s Creed**, también mezcla plataformas y acción en un entorno muy exótico, aunque más abierto.

■ **GRÁFICOS** Sencillamente perfectos. No hay un juego tan cuidado como éste.	98
■ **SONIDO** Sensacional música (de inspiración árabe) y doblaje al castellano.	94
■ **DURACIÓN** Diez horas de campaña, rejugable, y un multijugador "normalito".	89
■ **DIVERSIÓN** Momentos de tensión y espectáculo que no olvidaréis nunca.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

Valoración

En esta tercera entrega, no sólo ha madurado Nathan; la historia es excelente, las secuencias espectaculares se alternan con combates, puzles y plataformas, y el apartado técnico es insuperable. Una obra maestra.



3 ■Velocidad ■Microsoft ■1 a 16 jugadores ■Castellano ■64,95 € (Edición limitada, 79,95 €) ■Lanzamiento: Ya disponible ■Contenido:

A fuerza de velocidad

FORZA MOTORSPORT 4

Los coches más increíbles y las carreras más emocionantes toman los circuitos de Xbox 360 para quedarse a solo unas décimas de segundo de la perfección automovilística.

1

■ LOS HOMENAJES A LA AUTOMOCIÓN eran un territorio copado por la leyenda de *Gran Turismo* hasta hace unos años, cuando Microsoft decidió unirse a la fiesta de la velocidad virtual con *Forza Motorsport*, un ambicioso simulador que hace del realismo su aspiración principal. La cuarta entrega de la franquicia nos pone a los mandos de cerca de 500 vehículos, pertenecientes a 80 fabricantes, entre los que no faltan mitos como Ferrari, Lamborghini o Aston Martin.

Desde pequeños utilitarios hasta prototipos típicos de las 24 Horas de Le Mans, cada coche está tratado con gran mimo. La simulación es excelente, tanto para puntillosos de la conducción como para pilotos primerizos, ya que las ayudas se pueden configurar de múltiples formas. En ese sentido, la recurrente opción del control de tracción está mucho mejor resuelta aquí que en otros exponentes del género. Si la deshabilitamos, el control es más nervioso, pero lejos de esa aberración de 'chicane móvil' en que se convierte el coche en otros simuladores. Asimismo, tenemos la opción del rebobinado.

➔ LOS REGLAJES ADMITEN UNA VARIEDAD AMPLÍSIMA de ajustes (presión de los neumáticos, relación de marchas, apoyo

Por Rafael Aznar





HAY MÁS DE 300 EVENTOS, lo que garantiza un sinfín de horas de diversión. ¡No querréis soltar el volante!



LA SIMULACIÓN está a la orden del día, pero, con las ayudas, el manejo también es asequible para los más inexpertos.



EL TALLER permite hacer cualquier diseño imaginable para nuestro coche, combinando pinturas, adhesivos y vinilos.

Deleite para la "autovista"

El modo Autovista nos permite contemplar con todo lujo de detalles la carrocería, el salpicadero o las "entrañas" de 25 coches. Jeremy Clarkson, el presentador del programa "Top Gear", y la voz en off de "Más Que Coches" nos cuentan las principales características y las curiosidades de cada uno:



LOS VEHÍCULOS son maravillas como el Lamborghini Reventón, el Enzo Ferrari, el Bugatti Veyron o el Peugeot 908 de Le Mans.



EL WARTHOG DE 'HALO' es uno de los coches especiales que se incluyen. Eso sí, olvidaos de pilotarlo, porque no se puede.

EL GARAJE DE LOS SUEÑOS

El juego es todo un concesionario que consta de cerca de 500 vehículos pertenecientes a 80 famosos fabricantes:

1. LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA aumentan el nivel de conductor y la afinidad con la marca. Así, ganamos dinero, descuentos en las mejoras de cada fabricante y coches con los que participar en cualquier evento.
2. HAY REGALOS si tenemos guardada una partida de *Forza Motorsport 3*. Según el nivel de conductor que tuviésemos en el juego, recibiremos premios tanto en forma de vehículos como en forma de créditos.
3. EL TUNEO permite variar numerosos aspectos mecánicos del coche: presión y alineamiento de los neumáticos, relación de marchas, diferencial, suspensiones, frenos y apoyo aerodinámico.





aerodinámico...), en pos de rascarle milésimas al cronómetro. Los entusiastas de la mecánica quedarán encantados con la cantidad de modificaciones y con su incidencia en la conducción.

El comportamiento de los rivales también está muy bien resuelto y contribuye al realismo general. Aunque a veces pecan de pardillos si les zigzagueamos en las narices, los otros pilotos se muestran bastante dinámicos a la hora de tomar las curvas, e incluso cometen errores de pilotaje y se marcan "excursiones" por la hierba, pues no se limitan a avanzar "sobre raíles" como si sus trazadas estuvieran ya determinadas de antemano.

→EL MODO CARRERA CONSTA DE 10 TEMPORADAS, con un total de 175 pruebas, lo que equivale a unas 20 horas de conducción. Pero ahí no se acaba ▶▶

BMW

LA MARCA ALEMANA comparte protagonismo con otros 80 fabricantes de la talla de Bugatti, Aston Martin, Lamborghini, Mercedes, Audi o Chevrolet.



Comunidad de pilotos en línea

El apartado online es uno de los puntos fuertes de *Forza Motorsport 4*. Aquí no solo podemos competir con los mejores pilotos del mundo, sino que también tenemos la posibilidad de compartir vehículos, diseños, récords y otras cosas con cualquier otro conductor. Junto a nuestros amigos, podemos crear un Club para competir y llevarlo a lo más alto del ranking mundial:



16 JUGADORES es el número máximo de pilotos que pueden coincidir en una carrera. ¡Ojito con el tráfico en pista!



EL MODO RIVALES permite retar a nuestros amigos a que superen offline los récords logrados en determinados eventos.



SUBASTAR Y VENDER son buenas opciones para ganarse un dinerillo extra. También podemos regalar coches a otros.



LOS VEHÍCULOS se clasifican en once categorías, desde lamentables carracas hasta maravillas de la automoción.



LOS EVENTOS DE DESAFÍO aportan variedad: tumbar bolos, pasar por puertas, adelantar a 70 coches en dos vueltas...



LOS DAÑOS GRAVES hacen que el coche sea ingobernable. Si nos pasamos de listos, podemos acabar incluso volcando.



LA TELEMETRÍA permite consultar en tiempo real muchos aspectos técnicos: potencia, par, fricción de las ruedas...



LOS CIRCUITOS son 26, que se convierten en más de 100 si se cuentan sus variaciones.



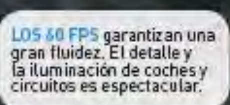
Ferrari

"Il cavallino rampante" cuenta con una buena representación de vehículos en el juego: 599, California, FXX, F50, Enzo Ferrari...

la cosa, porque hay cerca de 300 eventos (cada uno con varias carreras) que se pueden jugar de manera independiente y que garantizan infinitas horas a los mandos. Al superar cada prueba, recibimos dinero y créditos que aumentan el nivel de conductor y el de afinidad con la marca.

Al margen de las carreras clásicas, hay eventos especiales, como tumbar bolos, atravesar puertas delimitadas por conos o encadenar múltiples adelantamientos. No obstante, se echan en falta pruebas de resistencia o retos alternativos, como sucede en *Gran Turismo 5* con el karting, los rallies o la Nascar.

EL APARTADO GRÁFICO ES APABULLANTE, con unos coches que lucen tremendamente sólidos y detallados y unos cir-

LOS 60 FPS garantizan una gran fluidez. El detalle y la iluminación de coches y circuitos es espectacular.




EL ÚNICO SIMULADOR QUE PUEDE TRATAR DE TÚ A TÚ A GT5 EN ESTA GENERACIÓN




LA HORA DEL DÍA hace que la iluminación de los circuitos varíe. Fíjaos en la diferencia entre correr a mediodía o al atardecer. Espectacular.

Conducción cinética

El juego es compatible con el sensor de movimiento de Kinect, que cuenta con varios usos diferentes:



CONDUCIR. Ya sea agitando los brazos o con el volante inalámbrico, podemos pilotar sin necesidad del pad clásico.



HEAD TRACKING. Si ladeamos la cabeza, podemos mirar hacia los costados y sacar provecho a los siempre útiles retrovisores.



AUTOVISTA. En este particular modo Teatro podemos caminar alrededor del coche y observar sus detalles con detenimiento.



MENÚS. El reconocimiento de voz permite desplazarse por las diferentes pestañas de los menús con gran rapidez.

cuitos espectaculares. El sistema de daños también está muy conseguido, y no faltan ni los vuelcos ni los chasis reventados si cometemos algún error. Por contra, no se han incluido carreras nocturnas ni efectos de lluvia.

Forza 4 es el mejor simulador de conducción de Xbox 360, una maravilla que no debe faltar en vuestro garaje. Solo se le puede achacar que no tenga más variedad de pruebas y vehículos, pero logra tratar de tú a tú a *GT5*.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es fantástico. Nunca pilotar un coche virtual dio una impresión más real.
- **El modo Autovista**, que permite contemplar 25 coches con increíble detalle.

Lo peor

- **Los eventos son poco variados:** se echan en falta otras disciplinas de carreras.
- **No hay lluvia** ni carreras nocturnas, algo que habría puesto al juego a otro nivel.

Alternativas

- **Forza 2 y 3** son dos grandísimos simuladores, pero menos completos.
- **F1 2011** es vuestro juego si os apasiona el "Gran Circo".
- **PGR4** es más arcade, pero sus carreras también son excelentes.

GRÁFICOS Coches y circuitos lucen genial, a 60 fps. El Autovista deslumbra.	96
SONIDO Buenos rugidos de motores y la carismática voz de "Más Que Coches".	91
DURACIÓN Más de 300 eventos y un completo online, aunque falta más variedad.	95
DIVERSIÓN La simulación embriaga y el uso de Kinect está bien implementado.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Turn 10 Studios se ha sacado de la chistera otro sublime simulador de conducción. La recreación fotorrealista de los coches, las cuidadas opciones y el aprovechamiento de Kinect le ponen a la altura de los mejores de la historia del género.

16 ■Aventura de acción ■Warner Bros ■1 jugador ■Castellano ■59,95 € ■Lanzamiento: Ya disponible ■Contenido:

Héroe y señor de Gotham

BATMAN ARKHAM CITY



Cuando cae la noche, las calles de Gotham City se llenan de las criaturas más extrañas: gatos, pingüinos... y el mayor depredador de todos, el hombre murciélago.

■ **PREPARAOS PARA VER AL CABALLERO OSCURO** como nunca antes, y no sólo nos referimos a los videojuegos: *Arkham City* retrata el mejor Batman que hemos visto nunca, incluidos comics, series y películas. El detective cuenta con todas sus habilidades y su equipo más sofisticado, pero también es vulnerable (sobre todo cuando se encuentra a supervillanos de la talla de Joker, el Pingüino o Dos Caras) y tiene sus contradicciones, como la relación que le une a Catwoman o al mayordomo Alfred.

Así, se convierte en el personaje perfecto para recorrer Arkham, un entorno abierto que ocupa varios distritos de Gotham City y que capta su esencia gótica y decadente. Podemos cruzarla de un extremo a otro "a pie de calle" o planeando entre las azoteas, con ayuda de un garfio, mientras seguimos las misiones principales (unas ocho horas) o nos entretenemos con centenares de objetivos secundarios y secretos.

→ **EL DESARROLLO ABIERTO TIPO "SANDBOX"** conserva los mejores aspectos de *Arkham Asylum*, como unos combates fluidos (alternamos golpes y contras) o el modo detective, que nos muestra los enemigos, las puertas y otros objetos relevantes de cada sala. El sigilo continúa siendo nuestro

Por David Martínez







ARKHAM CITY es un distrito-prisión por el que nos podemos mover con total libertad.



EL SIGILO es nuestro mejor aliado. Podemos rodear a los enemigos o abalanzarnos sobre ellos desde el aire.



EL SISTEMA DE COMBATE es muy fluido y está basado en encadenar combos, contraataques y golpes finales.

Las misiones secundarias

Puede que las ocho horas del modo principal se queden un poco cortas, pero *Arkham City* cuenta con un montón de tareas secundarias (objetos que recoger, rehenes a los que salvar...) muy bien integradas en el escenario y que multiplican la duración más allá de las cuarenta horas:



LOS 400 ACERTIJOS del enigma no se limitan a recoger objetos. Son puzles elaborados que completan la historia.



EL ENTRENAMIENTO VIRTUAL nos ayuda a dominar algunos movimientos y ganar experiencia para mejorar las habilidades.

2



3



GADGETS DE HÉROE

Estos son algunos de los "juguetes" de Batman para combatir el crimen:

1. EL MODO DETECTIVE destaca los enemigos, las entradas y los objetos relevantes de cada estancia.

2. EL BATARANG ha mejorado con la versión sónica y nuevas opciones teledirigidas.

3. LAS NOVEDADES incluyen una pistola congelante, una eléctrica y las bombas de humo.

arma más eficaz, junto a nuevos gadgets como las bombas de humo, los proyectiles congelantes y la pistola eléctrica. Los puzles, por su parte, están basados en el análisis de pruebas y se han integrado perfectamente en el escenario.

Las tareas secundarias no se limitan a recoger objetos, o navegar de un lado para otro en un tiempo límite: Enigma nos propone 400 retos muy ingeniosos, con un pequeño componente argumental que completa la historia. Y también tenemos que rescatar a los rehenes de Víctor Zsasz, o mejorar nuestro equipo con entrenamiento virtual.

→**ARKHAM CITY INCLUYE UNA CLAVE** para desbloquear a Catwoman, que protagoniza una pequeña parte de la historia, y tiene sus propios retos. Sus poderes son similares a los del hombre murciélago (utiliza el látigo para ▸▸



Batman

EL HOMBRE MURCIÉLAGO está retratado como nunca. Iremos viendo cómo se deteriora (y también cómo aprende) a medida que avanza nuestra historia.

Enemigos y aliados

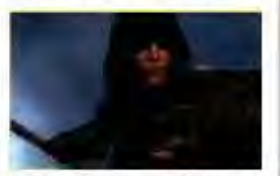
Batman no es el único tipo raro que recorre las calles de Gotham por las noches. Aquí tenéis a sus enemigos (y alguno de sus aliados más populares). Todos han sido cuidados al máximo y conservan su forma de ser, su aspecto e incluso un doblaje muy fiel:



EL JOKER, Pingüino, Dos Caras... y unas cuantas sorpresas forman el elenco de enemigos soñado por cualquier fan del personaje.



DOS CARAS Y POISON IVY se encargan de hacerle la vida imposible a Catwoman, en una interesante historia paralela.



ROBIN y el comisario Gordon aparecen durante la historia. Al primero lo podemos controlar mediante DLC.



LA EXPERIENCIA nos sirve para desbloquear movimientos (de combate o sigilo) y para mejorar el equipo.



LOS INTERIORES están muy detallados, aunque hay breves tiempos de carga al entrar en algunas localizaciones.



NO HAY CIVILES por las calles, ya que se trata de una ciudad-prisión. Hay diferentes bandas entre los enemigos.



EL ASPECTO DE BATMAN también se deteriora. Nuestro héroe muestra cortes en el traje y magulladuras.



PARA NAVEGAR por la ciudad lanzamos garfios y planeamos utilizando la capa.

Harley

Continúa obsesionada con el Joker. Ahora busca una cura, después de que se intoxicase con la fórmula Titán al final del juego anterior.

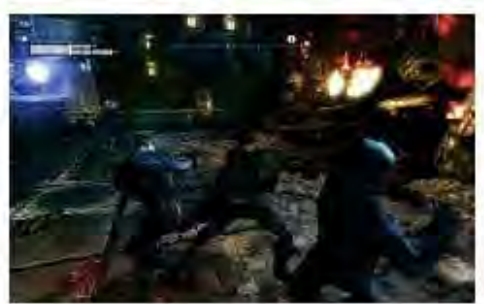
desplazarse, y unas boleadoras en lugar del batarang) aunque sus motivaciones son distintas. El control también es diferente: hay que presionar el botón en el momento adecuado para trepar por los edificios. Pero ella no será nuestro único aliado, ya que Robin y Nightwing se pueden controlar en el modo desafío.

Como podéis ver, *Arkham City* es un juego inmenso, que multiplica las estupendas sensaciones que nos dejó el original. Solo hemos echado en falta la presencia del Espantapájaros, aunque también nos vamos a encontrar "juegos mentales" y momentos que ponen los pelos de punta.

EL APARTADO TÉCNICO se merece una mención especial. Es el uso más impresionante del motor Unreal III que hemos visto en una consola, tanto por el tamaño del escenario, como las animaciones o el tratamiento de la luz. Y nuestros enemigos tampoco son



EL ESTILO VISUAL es fiel a los comics, con un nivel de detalle que tira de espaldas.





ARKHAM CITY ES UN "SANDBOX" INMENSO, MUY FIEL AL PERSONAJE





LOS DESAFÍOS de combate o depredador son pruebas contrarreloj en que también podemos usar trajes alternativos (derecha).

La gata sobre el tejado de Gotham

El juego original contiene una clave para desbloquear a Catwoman (hay que conectarse online para que funcione). Selina Kyle protagoniza un 10% de la historia principal, además de tener sus propias misiones alternativas e incluso sistema de mejoras. El sistema de control es ligeramente distinto al de Batman, pero sus habilidades resultan casi idénticas:


AL TERMINAR LA HISTORIA podemos seleccionar a Catwoman al acercarnos a los gatos que hay en las azoteas.


PUEDE MOVERSE por los techos, balancearse con el látigo y defenderse con sus uñas, pinchos y unas boleadoras.


LA VISIÓN FELINA sustituye al modo detective de Batman. También delata a los enemigos, pero no es tan efectiva.

tontos. La banda sonora se acerca mucho al excepcional trabajo de Hans Zimmer y Newton Howard en El Caballero Oscuro, y el doblaje (con algún fallo en la sincronización) es sensacional.

Si *Arkham Asylum* fue la revelación del 2009, estamos ante su confirmación como una de las mejores sagas del momento. Una aventura larga y profunda, que nunca deja de sorprendernos y es capaz de volver loco a cualquier fan de este superhéroe.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación**, el respeto al personaje y los secundarios son perfectos.
- **La libertad** para recorrer Gotham, y cumplir cientos de tareas secundarias.

Lo peor

- **No hay multijugador**, aunque aparecen unos cuantos aliados de Batman.
- **No usamos el batmóvil** ni el batwing para movernos por las calles de Arkham City.

Alternativas

- **Red Dead Redemption** es otra fantástica aventura abierta, con una ambientación tipo western.
- **Metal Gear Solid 4** es, todavía, uno de los mejores juegos de infiltración que hay en PS3.

GRÁFICOS Gotham City es impecable, y los personajes no le van a la zaga.	94
SONIDO Estupenda banda sonora y gran doblaje de los protagonistas.	90
DURACIÓN La historia es corta, pero las tareas secundarias lo multiplican por cinco.	92
DIVERSIÓN Una aventura soberbia, que saca lo mejor del personaje y su mundo.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Cuando probamos *Arkham Asylum*, soñamos que Batman protagonizaría un "sandbox". Ese día ha llegado, y el resultado es mejor de lo que imaginamos. La historia, el ritmo, o los nuevos personajes nos han dejado muy impresionados.

18 ■ Shoot'em up ■ id Software ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Apocalipsis rabioso

RAGE

Los inventores del shooter, id Software se renuevan. Pero no nos engañemos: lo que se les da bien es llenar la pantalla de plomo, gore y acción frenética. ¡Y eso nos encanta!





RAGE SE PRESENTA COMO UN SHOOTER ATÍPICO, más aun para sus creadores, con un mundo semi-abierto, misiones secundarias, minijuegos y combates con vehículos. Pero, en realidad, a los pocos minutos de despertar en este futuro post-apocalíptico ya estamos pegando tiros. Y es que, aunque exploramos el Yermo a nuestro gusto, la mayoría de las veces no tiene sentido si no estamos cumpliendo alguna misión e incluso no podremos acceder a ese área.

La mayor sensación de libertad la tenemos al conducir nuestro buggy de un lado para otro y en las dos grandes ciudades: Wellspring y Ciudad Subterránea. Allí podemos comprar y vender lo que hayamos recogido por el Yermo, aceptar misiones y trabajos secundarios, participar en carreras y apostar en algún minijuego. Mientras que las tareas secundarias se limitan a revisitar zonas y dejarlas sin un enemigo, las competiciones con vehículos o el minijuego de cartas elevan las horas de juego de un modo convincente y divertido.

PERO LO IMPORTANTE SON LOS COMBATES, y en eso han hecho un gran trabajo. Son muy dinámicos gracias a la variedad de armas, munición y a un utilísimo equipamiento. Así, hay mil formas de liquidar a los enemigos: a escopetazos, desplegando una torreta, lanzándoles un dardo de control mental o con un coche teledirigido explosivo, por ejemplo.

Necesitaremos todo este arsenal y de mucha puntería para sobrevivir, porque los rivales no nos lo ponen nada fácil. No paran de moverse, saltan, zigzaguean, se parapetan si se ven en desventaja o nos lanzan granadas con una puntería "admirable". Estas bue-








NOS MOVEMOS de un lado a otro con vehículos, aunque el camino está lleno de enemigos.



EL ARSENAL es muy variado: ballesta, escopeta, pistola... pero lo más guay es esta especie de bumerán con cuchillas.



HABLAR POR HABLAR. Los personajes nos cuentan la trama, pero preferimos mirar lo bien hechos que están.

El futuro es divertido

Puede que el mundo esté semi-destruido, que la delincuencia y el salvajismo estén en máximos históricos o que la gente tenga que luchar por su vida a balazos. El caso es que nos sobre un ratito para echar unas partidas con los amigos. Es el mejor modo de hacer dinero ¡y encima nos lo pasamos genial!



LAS CARTAS que recogemos en los escenarios sirven para jugar a este divertido y lucrativo minijuego estilo *Might & Magic*.



EL JUEGO DEL CUCHILLO que puso de moda Marston tiene su versión post-apocalíptica aunque el resultado es igual: cicatrices.

2



3



BIENVENIDO AL YERMO

La vida en el Yermo es dura. Montones de facciones luchan por los pocos recursos y cada uno se las arregla como puede:

1. **COMPLETAMOS MISIONES** arrasando con las guaridas de las distintas facciones criminales.
2. **SAQUEAMOS LOS ESCENARIOS** en busca de munición, pero también chatarra e ingredientes para crear nuevos ítems.
3- **LUEGO VENDEMOS** todo lo que hemos "amasado" para lograr un buen pellizco con el que comprar.

nas sensaciones se multiplican según avanzamos en la aventura, con nuevas municiones (de electricidad, explosiva...) y mejoras para nuestras armas o con "juguetitos" como el robot-araña.

➔EL NIVEL TÉCNICO ES SOBRESALIENTE en todos los aspectos. Además de un doblaje sin ninguna voz que "cante", el motor gráfico luce de maravilla, con unas texturas geniales y unas animaciones soberbias que se mueven a unos fluidísimos 60 fps. Estaría entre los mejores del género si no fuera porque, incluso instalado en nuestro disco duro, tarda demasiado en cargar las texturas, aunque es perdonable. Más aún teniendo en cuenta que la dirección de arte, con personajes y escenarios cargados de detalle hasta rozar lo barroco, es espectacular.

Tener una historia así es una novedad para id Software, pe- ▸▸



Shrouded

LOS HABITANTES DEL YERMO tienen aspecto amenazador. Manejan todo tipo de armas y tienen muy poco apego por la vida... ¡sobre todo por la nuestra!

Aquí todo va sobre ruedas

Los vehículos nos sirven para movernos de un punto a otro del Yermo y acabar con los bandidos que tratan de asaltarnos por el camino. Aunque lo que de verdad mola son las carreras que podemos disputar. Hay varias categorías, según el tipo de vehículo, pero todas resultan una auténtica locura de explosiones, saltos imposibles y mucha, mucha marrullería.



LAS CARRERAS pueden ser contrarreloj, limpias o con armas. A nosotros nos molan con armas, donde vale todo.



LOS RALLYS COHETE son un descontrol. Puntúan igual los checkpoints que destruir coches rivales, así que... ¿qué es mejor?



PROTEGERNOS con escudos y administrar los turbos, cohetes y demás cachivaches es la clave para conseguir la victoria.



LOS ENEMIGOS son muy ágiles y listos, por lo que no resulta nada fácil acabar con ellos.





■ RAGE ES PÓLVORA EN ESTADO PURO Y TIENE UNOS COMBATES MUY INTENSOS ■





EL DISEÑO ARTÍSTICO es sencillamente genial. Los personajes lucen de lujo (izquierda) y los escenarios están llenos de detalle (der.).

ro la verdad es que no consigue atrapar, tanto por el nulo carisma de los personajes como por el ritmo de la trama, en especial hacia el final, donde el clímax y la tensión brillan por su ausencia.

El online, cooperativo y competitivo se agradece y le da más vida, aunque ni en carreras contra otros jugadores (hay pocos modos), ni junto a un amigo en las pequeñas misiones cooperativas (a pantalla partida se ralentiza) llega al nivel de los grandes. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates** te mantienen enganchado y además son muy variados.

■ **El apartado técnico** es muy bueno, en especial el diseño artístico que respira.

Lo peor

■ **Los tiempos** de carga y las texturas que no cargan desesperan un poco.

■ **Falta originalidad** en el desarrollo, que parece sacado de una mezcla de otros juegos.

Alternativas

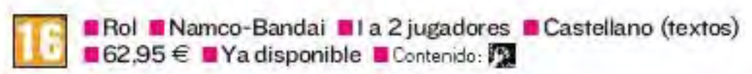
• **Bordelands** y **Fallout 3** son lo más parecido en estética, aunque son mucho más "roleros".

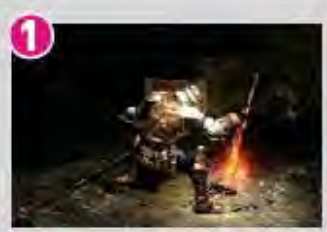
• **Call of Duty** y **Battlefield** son sus mayores rivales, aunque son shooters bélicos y Rage sale antes.

■ **GRÁFICOS** Las animaciones y el grado de detalle en los escenarios son una pasada.	93
■ **SONIDO** El doblaje es genial y los efectos y la música aumentan la tensión.	94
■ **DURACIÓN** Completarlo lleva 15 ó 20 horas. Lástima que el online sea tan corto.	85
■ **DIVERSIÓN** Los combates son espectaculares, pero le falta originalidad.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

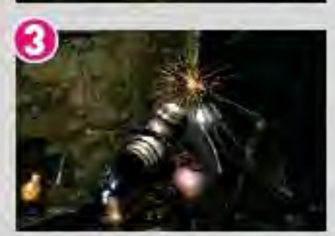
Valoración

Rage no es novedoso, recuerda demasiado a otros juegos (como *Borderlands*, *Fallout* o *Bioshock*), no tiene la mejor historia ni el mejor online, pero tiene momentos de auténtica excelencia en los combates, y eso es lo que importa en un shooter, ¿no?









DÉJATE DE HISTORIAS

Los combates y la exploración son los verdaderos protagonistas, dejando la trama y el argumento en un segundo plano. En ningún momento se nos dice cuál es el camino a seguir, a qué enemigos podemos batir o qué nos espera tras la siguiente esquina.

1. LAS HOGUERAS son los únicos puntos del mapa en donde podemos estar seguros, aunque si un enemigo nos persigue, no se detendrá. Además, podemos recuperar la energía y conseguir pociones aunque eso hace que resuciten todos los enemigos (salvo los jefes finales).
2. LOS DIÁLOGOS son tan escasos como los personajes con los que podemos charlar. Podemos realizar pactos con algunos de ellos y que nos ayuden contra alguno de los jefes.
3. LOS COMBATES requieren de mucha precisión. Cada enemigo tiene una estrategia para acabar con él, aunque lo mejor es que tengamos nivel alto.



NUESTRO HÉROE lucha por sobrevivir en un extraño mundo. Eso es "todo" lo que nos cuenta la historia.

Bendita dificultad endiablada

DARK SOULS

Te mata un dragón, un esqueleto,... ¡y hasta una rata! Así que lanzas el mando al suelo maldiciendo otra vez. Pero una vez que superas el reto, te enamoras para siempre.

POCAS VECES EN ESTA GENERACIÓN hemos sentido ese odio tan de antaño hacia el programador de turno al que se le ha ocurrido hacer un juego demasiado difícil. Ya nos pasó con *Demon´s Souls* (la primera entrega espiritual, aunque no oficial, de la saga) y en esta ocasión la cosa es aún peor: al morir ("tan solo" lo haremos unas 1000 veces) ya no vamos al nexo a elegir la zona a explorar, sino que volvemos al checkpoint más cercano, es decir, a 20 minutos de combates de aquí. Y al volver a la vida también lo hacen los enemigos, para que el paseo de vuelta a por nuestra experiencia sea más ameno. Por si esto fuera poco, vuelven las trampas mortales y los gigantescos jefes finales (más numerosos que antes). Todo eso y mucho más (precipicios, enemigos imposibles, venenos, maldiciones, etc.) es lo que nos espera en esta dificilísima aventura.

¿Y QUIÉN VA A QUERER JUGAR A ESTO? Nosotros, desde luego, sí. Y es que pese a la dificultad y la frustración de algunos tramos, la aventura es increíblemente gratificante y adictiva. Cada enemigo derrotado, cada objeto, subida de nivel o cofre que encontramos nos sabe a gloria, y de repente ya no queremos hacer otra cosa que no sea avanzar y avanzar.

La exploración se convierte en algo peligroso, excitante y satisfactorio y los combates suponen

Caballero

Los enemigos son todos difíciles. Este caballero tipo Sauron es imposible al inicio, aunque no subestiméis a las ratas; también nos matan.

Por Borja Abadie







EL MAPEADO es realmente extenso. No hay tiempos de carga y las zonas están conectadas para poder revisitarlas.



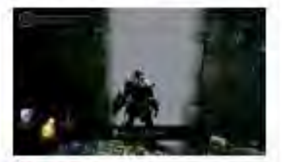
LOS ENEMIGOS SON MUY DUROS. ¿Qué es eso? ¿otro esqueleto?... menos mal. ¡Espera! ¿tiene capa? ¡a correr!



LAS ARMAS hacen posible encadenar distintos combos. Hay dagas, espadas, hachas, martillos...

Dificultades en la red

El modo multijugador nos permite dejar mensajes en los escenarios para que otros jugadores los lean en su partida. Puede ser un consejo para acabar con un jefe... o una invitación a la muerte. Además también podemos invadir los mundos de otros personajes y acabar con ellos o ayudarles.



LA NIEBLA casi siempre es sinónimo de que al atravesarla nos vamos a topar con un jefe, aunque los mensajes de otros jugones nos puedan engañar.



LAS BATALLAS son más llevaderas con ayuda. Pueden invadir nuestro mundo para matarnos, aunque podemos denunciarles dentro del juego.

LA EXPLORACIÓN resulta aún más peligrosa al perder nuestras almas (experiencia) cada vez que nos matan. Preparaos, porque con enemigos como el de la izquierda lo vais a pasar muy mal. Eso sí, de vez en cuando podemos encontrar tesoros con ítems muy valiosos (derecha).





un auténtico reto de precisión y tempo. Su único lastre es un apartado gráfico que no impresiona e incluso sufre inexplicables ralentizaciones, por no hablar de los cadáveres flotantes.

El multijugador nos permite dejar mensajes a otros jugadores, invadir su mundo o incluso ayudarles si nos sentimos buenos samaritanos. En definitiva, se trata de un auténtico reto que todos los amantes del rol y la aventura deben probar... si se atreven. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La dificultad**, que nos puede volver locos, pero que también resulta gratificante.
- **Es muy adictivo.** Los combates y sobre todo la exploración son geniales.

Lo peor

- **El apartado gráfico** no está a la altura de los mejores del género y es una pena.
- **La frustración** por la dificultad puede echar para atrás a los más impacientes.

Alternativas

- **Skyrim** promete horas y horas de buen rol y gráficamente será bastante más espectacular.
- **Two Worlds II** es más pobre gráficamente, aunque es mejor para los que quieran decenas de diálogos.

GRÁFICOS Sus defectos lastran un juego que en lo artístico sí que es genial.	82
SONIDO Apenas hay voces y música, aunque el ambiente creado le viene perfecto.	85
DURACIÓN Completar la aventura lleva 60 horas, aunque depende de nuestra pericia.	93
DIVERSIÓN Adictivo como muy pocos, enganchando de principio a fin sin remedio.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Su elevada dificultad no impide, sino que aumenta, la adicción y lo gratificante que resulta explorar por los castillos, bosques y mazmorras de este genial juego de puro rol. Un apartado técnico más trabajado lo hubiera convertido en obra maestra.



■ Deportivo ■ 2K Sports ■ 1 a 10 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 60,95 € ■ Ya disponible



LA MEJOR SIMULACIÓN de basket se ha superado: mejores animaciones, IA,... ¡y con jugones clásicos!







YO SOY UN JUGÓN

El modo "Mi Jugador" es sin duda lo mejor del juego. Luchar partido a partido por mejorar las habilidades de nuestro hombre y acabar nuestra carrera con unos cuantos anillos en las manos y formando parte del salón de la fama es el objetivo. Y no os va a resultar nada fácil.

1. EMPEZAMOS EN UN PARTIDO de jugadores drafteados en el que buscarnos un equipo (sin la pesada liga de desarrollo del *2k11*, por la que estabamos obligados a pasar).

2. AL GANARNOS LA CONFIANZA del entrenador (con nuestras estadísticas bajo el brazo) conseguimos ser titular, el jugador franquicia, disputar el All Star Weekend o incluso ser el MVP de la temporada. ¡Hay que hacer historia!

3. COMO JUGÓN que llegamos a ser, las revistas se pelean por tenernos en portada y la ciudad está empapelada con nuestro careto. ¿Ha quedado bien?



Magic

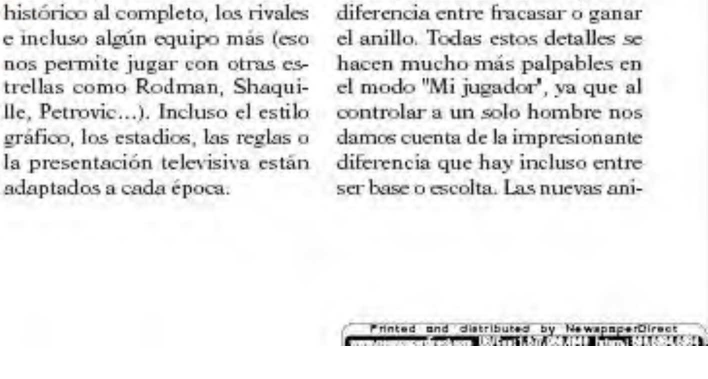
Earvin Johnson fue 12 veces All Star, ganó 5 anillos y fue parte del mítico "Dream Team" de Barcelona 92 que nos enamoró con el showtime.



¡Ba-lon-ces-to!

NBA 2K12

Gracias a Magic, Larry Bird, Jordan, y otras estrellas, por fin Pepu Hernández va a ver al baloncesto en el lugar que se merece, aunque solo sea en su versión videojueguil.



■ **LA FIEBRE DEL BALONCESTO ESPAÑOL** ha estallado gracias al título conquistado por "la bomba" Navarro, los "Gasoles" y compañía. *NBA 2k12* nos pilla en plena resaca del Eurobasket, así que seguro que os gusta jugar la mejor liga del mundo. Además, por si la huelga nos deja sin NBA, este año se suman a la fiesta grandes leyendas como Bird, Abdul-Jabbar o Chamberlain. Hay 15 en total, cada una con su desafío particular que, una vez cumplido, desbloquea el equipo histórico al completo, los rivales e incluso algún equipo más (eso nos permite jugar con otras estrellas como Rodman, Shaquille, Petrovic...). Incluso el estilo gráfico, los estadios, las reglas o la presentación televisiva están adaptados a cada época.

El control es más exigente que nunca, ya que hay muchos menos movimientos automáticos. Las jugadas defensivas son más realistas gracias a los movimientos para amagar y al nuevo motor de físicas, que hace muy "visible" lo que supone defender a tanques de la talla de Dwight Howard.

→ **EL REALISMO ES TAN BRUTAL** que cerrar bien un rebote, usar la mano buena de nuestro jugador para driblar o incordiar en los lanzamientos rivales supone la diferencia entre fracasar o ganar el anillo. Todas estos detalles se hacen mucho más palpables en el modo "Mi jugador", ya que al controlar a un solo hombre nos damos cuenta de la impresionante diferencia que hay incluso entre ser base o escolta. Las nuevas ani-

Por Borja Abadie







EL MODO MI JUGADOR es el más gratificante de todos. Admirad el primero de los mucho mates que hemos metido.



LOCOS POR LAS ZAPAS. Los jugadores actuales llevan sus modelos, pero lo mejor son las zapas clásicas "old school".



LOS EQUIPOS CLÁSICOS suponen un increíble viaje jugable a través de la historia de este deporte. ¡Se salen!

Mira mamá, salgo en la tele

Los partidos tienen repeticiones, intros, comentarios y cámaras igualitas que las de la tele, aunque la palma se la llevan los partidos clásicos. Cada uno se presenta con el estilo de la época, los rótulos televisivos e incluso filtros de color...



LA MODA DE LA ÉPOCA no dejaba mucho para la imaginación, ¡mirad que pantalones más cortos! Nada que ver con la actual moda hip hop que inunda lan canchas.



LAS REGLAS también se adaptan en los partidos más antiguos. Además de verse en blanco y negro, no existía la línea de triples... ¿y qué narices hacemos tirando desde lejos?

¡VIVA LA ÑBA! No hay selecciones nacionales, así que hemos hecho trampa creando a los Knicks españoles, con todos nuestros jugones de la NBA (izquierda). Pau, Marc, Rudy, Ibaka y Calderón. Incluso ya pudimos traspasar a Ricky Rubio de los Timberwolves (derecha).





maciones, sobre todo en los nuevos movimientos de espaldas a la canasta, terminan de redondear una simulación casi perfecta.

En cuanto al multijugador, además de los partidos 5 vs 5, destaca el nuevo modo 'Asociación online', que permite crear ligas con amigos con todas las opciones del offline (traspasar jugadores, 'draftear'...). Poco más se le puede pedir al que se ha convertido en el mejor simulador de baloncesto que podáis imaginar.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La simulación** es tan buena que en cada partido aprendemos una cosa nueva.
- **Las leyendas** del basket son un gran acierto, sobre todo si no hay liga este año.

Lo peor

- **Las plantillas** son las del año pasado, aunque si hay liga se actualizarán los traspasos.
- **La falta de selecciones** es una pena. Nos quedamos con las ganas de un mundial.

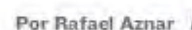
Alternativas

- **NBA 2k11** es el único que le hace sombra, aunque este año todos los apartados se han mejorado.
- **Top Spin 4 o Rugby World Cup** son las mejores opciones si buscáis un deporte que no sea fútbol.

GRÁFICOS Las nuevas animaciones se salen, pero todo en general es sobresaliente.	90
SONIDO La música acompaña, pero los comentarios (en inglés) son espectaculares.	89
DURACIÓN Exprimir los modos de juego os durará hasta la próxima temporada.	93
DIVERSIÓN El control es espectacular y los cientos de retos enganchan muchísimo.	94
PUNTUACIÓN FINAL	94

Valoración

Año a año, la saga va superándose y aunque parezca increíble lo han vuelto a hacer. Las nuevas animaciones, los partidos clásicos y el modo Mi Jugador se llevan la palma. Un pasito más hacia la perfección. ¡Viva la magia del basket!







■ Fútbol ■ EA ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano
■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





FÚTBOL ESPECTÁCULO

El juego se parece poco a las versiones de sobremesa, pero la diversión está garantizada:

1. LOS PARTIDOS CLÁSICOS se pueden jugar con varias cámaras, pero la que más aprovecha el efecto 3D es la que se sitúa casi a ras de césped.
2. EL FÚTBOL URBANO propone partidos de 5 contra 5. Hay cinco tipos de porterías: normales, pintadas en la pared, elevadas (como si fueran canastas, lo que obliga a marcar de vaselina), de medio tamaño y diminutas.
3. EL MODO CARRERA permite gestionar el personal del club, hacer fichajes o mejorar las instalaciones, como si fuésemos el mismo Florentino.



EL FÚTBOL se muda del estadio a 3DS para deleitarnos con partidos breves y llenos de emoción.

LA LICENCIA incluye 30 ligas, con más de 500 clubes y miles de jugadores. Gracias a la característica del SpotPass, las plantillas se actualizan de manera gratuita.

El balón rueda en la calle

FIFA 12

El fútbol es universal. El glamour del Bernabéu está bien, pero también se puede ver mucha calidad en una cancha de barrio.

■ **EL BALÓN DE ORO VIRTUAL SE ADAPTA** a las dos pantallas de 3DS en un juego que olvida el componente de simulador para apostar por partidos frenéticos y así poder jugar en cualquier lugar. El control es el habitual de la saga, con la salvedad de que resulta muy fácil llegar a portería y marcar. En ese sentido, la IA se debería haber endurecido más.

La pantalla táctil se usa como radar, pero también para ejecutar los lanzamientos a balón parado y para chutar al punto exacto de la portería que queramos, siempre que estemos lo suficientemente cerca del área. Si no os convence, se puede disparar también con los botones clásicos.

➔¿OS ACORDÁIS DEL FÚTBOL SALA DE *FIFA 98*? Aquí encontraréis algo parecido, pues se han incluido partidos de "fútbol urbano", al estilo de los de la subsaga *FIFA Street*. Se trata de encuentros de 5 contra 5 en los que no hay reglas y que tienden a convertirse en un divertidísimo correcalles.

Manolo Lama y Paco González están presentes como comentaristas, aunque no se prodigan demasiado. Sí que llaman la atención, por el contrario, los gritos y comentarios de los futbolistas. Gráficamente se podría haber pulido más, pero estos futbolistas aspiran a Champions. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	91
■ DIVERSIÓN	87

Valoración: El fútbol arcade también puede ser muy divertido. Los partidos clásicos son buenos, pero con lo que de verdad disfrutaréis es con el fútbol urbano.

PUNTUACIÓN FINAL **87**

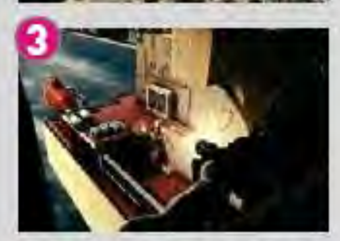
Por Carlos Hergueta



16 ■Acción ■Namco Bandai ■1 a 4 jugadores ■Castellano ■64,95 € ■Ya disponible ■Contenido:







VARIAS FORMAS DE VOLAR

En esencia, el desarrollo arcade de *Ace Combat* se mantiene igual y nos permite optar por un control sencillo con ayudas o más realista, según nuestra pericia y experiencia con la saga. Sin embargo, también nos ofrece otras formas de surcar los cielos:

1. PERSECUCIONES DE AVIONES: Es un sistema para perseguir de forma semiautomática al enemigo: cuando nos acercamos lo suficiente, pulsamos dos botones y se inicia. En algunos niveles nos sentimos demasiado acosados, pero nos ha gustado.
2. HELICÓPTEROS: En algunas misiones pilotamos un Black Hawk, un Apache y un Hind. El control no podría ser más sencillo y nuestra preocupación es llegar a tiempo a los objetivos.
3. METRALLETA/BOMBARDERO: La saga de aviones de Namco Bandai se acerca al género de los disparos con niveles en los que solo hay que apuntar.



EL NUEVO ACE COMBAT ofrece las batallas aéreas más impactantes.





EL APARTADO VISUAL es muy llamativo gracias a la inteligente cámara (interior o exterior) y a los constantes efectos que inundan la pantalla con cada explosión.

No perderás tu vuelo

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Siempre habíamos querido entrar en un taxi y decir: "siga a ese Mercedes azul", pero seguir a un F-18 queda bastante más épico.

LOS JUEGOS DE BATALLAS AÉREAS se ciñen a persecuciones y bombardeos habitualmente, con lo que la sensación de repetición es grande. Por eso, Namco Bandai ha creado un original sistema de persecución guiada entre aviones que dinamiza el desarrollo y revitaliza esta saga. Es cierto que a veces desespera ser constantemente perseguido, pero por suerte ocurre en pocas ocasiones. En general, agiliza las batallas del hollywoodiense modo historia, con escenarios reales como Moscú o Dubai.

→ AUNQUE LOS MÁS DE 25 AVIONES son los protagonistas del nuevo *Ace Combat* (faltaría más), también hay algunos niveles en los que controlamos helicópteros y otros de disparo sobre raíles. Son pequeños soplos de aire fresco, con un buen control, aunque bastante simples. Vamos, que tampoco es que sean el paradigma de la diversión. El multijugador online incluye tres modos competitivos y uno cooperativo.

Técnicamente cumple con nota gracias a un doblaje excelente, una potente y rockera banda sonora y un apartado visual que destaca por su profundidad de campo, la impactante cámara y la riqueza de efectos. Nos gusta el camino que ha tomado la saga, pero queda margen por pulir. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	87
SONIDO	90
DURACIÓN	83
DIVERSIÓN	82

Valoración Las batallas aéreas de *Ace Combat* parecían no dar mucho más de sí, pero Namco Bandai ha dado con un sistema ágil y espectacular.

PUNTUACIÓN FINAL 84

vodafone ES 3G 18:32 80%

Ya disponible
por sólo
5,95€**



HYDRO

Hidratación instantánea en cada pasada

SISTEMA DE HIDRATACIÓN ACTIVA
Dosificador de Gel Hidratante con Aloe Vera y Vitamina E



PERFILADOR DE PRECISIÓN*
Desplaza el dosificador de gel hacia atrás para perfilar con precisión

5 BARRAS PROTECTORAS INTEGRADAS EN SUS 5 HOJAS
Protegen la piel y reducen la irritación





Disfruta de una piel hidratada antes, durante y después del afeitado.
Ya disponible en tu tienda habitual, cuéntanos tu hydroexperiencia en:
f www.facebook.com/wilkinsonespana

* Disponible para Hydro 5.
** PVP recomendado por el fabricante para Wilkinson Hydro 5. Consulta precio y disponibilidad en su establecimiento habitual.

WILKINSON SWORD
FREE YOUR SKIN™



PS3 - XBOX 360
SPIDER-MAN EDGE OF TIME

12 ■ Aventura ■ Activision ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 70,95 €

PETER PARKER Y MIGUEL O'HARA tienen una cosa en común: el primero es el Spider-Man del presente, y el segundo, el del año 2099. Sus dos dimensiones se mezclan en este juego, en el que nuestro némesis es Anti-Venom, de modo que lo que hace cada hombre-araña afecta al mundo del otro. El Spider-Man clásico tiene movimientos conocidos como las telarañas o el sentido arácnido, mientras que el de 2099 cuenta además con una gran velocidad para desplazarse y crear un señuelo que confunde a los enemigos. Además, podemos adquirir nuevas habilidades. Las cinemáticas son espectaculares, y el control para trepar por las paredes, colgarse de telarañas o zurrar a los enemigos responde muy bien. Un buen juego de superhéroes.

Valoración Una interesante aventura del hombre-araña, llena de acción y "vuelos". El humor entre los dos spideys es genial. **85**









LOS 2 SPIDER-MAN están unidos por telepatía y por la "casualidad cuántica".



PS3 -360 | THE CURSED CRUSADE

18 ■ Beat'em up ■ DTP Entertainment ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 59,99 €

UN TEMPLARIO debe buscar a su padre y liberarse de una maldición que le otorga fuerza, pero está a punto de condenarle a la muerte. Las batallas permiten usar espadas, mazas, ballestas, lanzas, hachas... Admite cooperativo, tanto offline como online.



Valoración El estilo de lucha y la ambientación recuerdan al primer *Assassin's Creed*, pero el sistema de combos es limitado. **73**

Xbox 360 | RISE OF NIGHTMARES

18 ■ Aventura ■ Sega ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 €

LA PESADILLA aguarda en este "survival" para Kinect con alto contenido gore. Hay que tumbar a decenas de zombis (todos clónicos) con armas como hachas y sierras, además de interactuar con el entorno o simular acciones como caminar...



Valoración Intenta aprovechar Kinect con buenas intenciones, pero el resultado es un control farragoso que agota de lo lindo. **62**

PS3 - Xbox 360 | X-MEN DESTINY

16 ■ Beat'em up ■ Activision ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 70,95 €

ELEGIMOS ENTRE TRES MUTANTES para unirnos a los X-Men o a la Hermandad de Magneto, mientras luchamos contra los Purificadores. Podemos personalizar los poderes, pero es un poco "macachabotones" y el desarrollo se hace repetitivo.



Valoración Los tres personajes son mutantes desconocidos, las misiones son redundantes y solo dura unas seis horas. **68**

NDS | KIRBY MASS ATTACK

3 ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 Jugador ■ Castellano ■ 39,95 €

KIRBY HA SIDO DIVIDIDO EN 10 PARTES y debe avanzar por coloridos mundos, superando plataformas, recogiendo fruta y abordando a diversos enemigos. Los 10 Kirbys se controlan exclusivamente con la pantalla táctil, que responde muy bien.

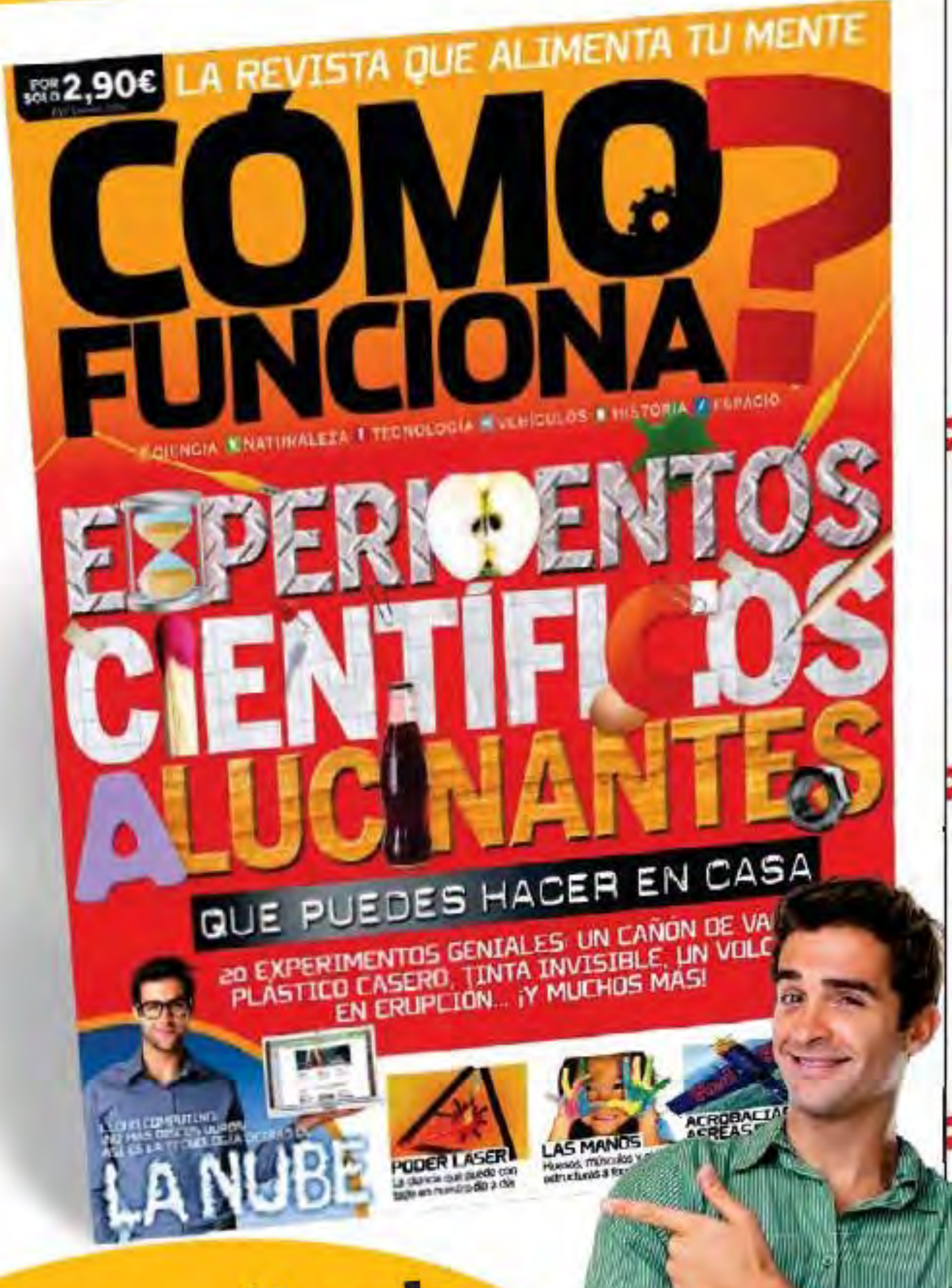


Valoración Una aventura muy entretenida de este icono de Nintendo. El control con la pantalla táctil responde de maravilla. **85**

vodafone ES 3G 18:33 80%

¡NUEVA!

¡La revista que alimenta tu mente!



¡¡CON CIENTOS DE DATOS Y RESPUESTAS!!



Ciencia, tecnología, transportes, naturaleza... ¡Todo lo que te interesa!



Con diagramas e imágenes para entenderlo todo de la forma más amena



Organizado por secciones para localizar la información al instante

¡Descúbrela, te va a sorprender!

CÓMO FUNCIONA?

Ya en tu quiosco por sólo 2,90€



PS3- Xbox 360
DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

18 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■



CAMBIA EL PERSONAJE (Frank West en lugar de Chuck Greene), pero se mantiene la masacre de zombis con cualquier cosa que tengamos a mano. Esta vez el desarrollo mejora con la inclusión de un modo libre y la posibilidad de tomar fotografías para ganar experiencia (además de una nueva zona, Uranus, ambientada en un parque de atracciones). Sin embargo, empiezan a notarse las limitaciones técnicas, y además el modo historia casi no varía respecto al juego anterior. Si no lo jugasteis hace un año, os divertirá.

Valoración Esta edición no aporta demasiado a la fórmula de exterminar zombis "a saco". Sigue siendo entretenido. **84**

PS3 | RATCHET & CLANK ALL 4 ONE

7 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■

EL DÚO RATCHET-CLANK se convierte en un cuarteto junto al presidente Qwark y el malvado Doctor Nefarious, con opción de cooperativo online y offline para cuatro jugadores. Las plataformas, las numerosas armas y los puzles garantizan diversión.



Valoración Sigue la línea desenfadada de la saga, con la novedad del cooperativo. Un buen juego para todos los públicos. **84**

Xbox 360 | THE GUNSTRINGER

12 ■ Acción ■ Microsoft ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 €

UNA MARIONETA COWBOY quiere vengarse de sus antiguos compinches. Gracias a Kinect, viajamos por 5 mundos ambientados en el viejo Oeste, usando la mano izquierda para mover al personaje y saltar, y la derecha, para disparar y golpear.



Valoración Es original y variado, aunque hay algo de retardo. Incluye un código para descargar el arcade *Fruit Ninja Kinect*. **79**

PS3 | HOUSE OF DEAD OVERKILL

18 ■ Shoot'em up ■ Sega ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 40,95 € ■

ESTA REEDICIÓN EN HD Y 3D del juego que apareció en Wii incluye 9 niveles en su modo Historia (2 son inéditos), así como varios minijuegos. Tiene un hilarante tono de película de serie B y los disparos son constantes, pero está muy desfasado.



Valoración Sus frenéticos tiros "sobre raíles" son compatibles con Move, pero no deja de ser una adaptación mediocre de Wii. **76**

PS3 - 360 | WRC 2

3 ■ Velocidad ■ Milestone ■ 1-16 Jugadores ■ Castellano ■ 60,95 €

INCLUYE LOS 13 RALLIES y todos los pilotos del campeonato, pero el pilotaje resulta un tanto tosco. Destaca el modo "Road to the WRC", en el que hay que crearse un equipo y gestionarlo. A nivel gráfico, vehículos y escenarios dejan mucho que desear.



Valoración Tiene el encanto de la licencia oficial del Mundial de Rallies, aunque el manejo de los coches resulta muy rígido. **80**

PS3 - Xbox 360 | SUPREMACY MMA

18 ■ Lucha ■ 505 Games ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■

BOXEO, LUCHA LIBRE O KÁRATE son algunas de las artes marciales que emplean los luchadores de este juego. Llaman la atención los efectos del sudor y la sangre, pero el control es bastante limitado y los movimientos resultan muy robóticos.



Valoración El modo Historia les da cierto trasfondo a los luchadores, pero a nivel jugable se queda a medio camino. **68**

NDS | DQ MONSTER JOKER 2

7 ■ Rol ■ Square-Enix ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano ■ 40,95 €

LA SECUELA DEL SPIN-OFF de *Dragon Quest* ofrece combates por turnos y 300 monstruos para coleccionar. Buenos gráficos 3D, grandes escenarios para explorar y un desenfadado humor (gracias en parte a una genial traducción) son sus puntos fuertes.



Valoración La alternativa a *Pokémon* de Square-Enix tiene todo lo que un fan del coleccionismo y los RPG puede buscar. **86**

PS3 - Xbox 360

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

18 ■ Aventura ■ Capcom ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 20 € ■ Contenido:

EL ÚLTIMO RESIDENT EVIL DE CORTE CLÁSICO, que deslumbró en su día en Dreamcast y PlayStation 2, se presenta con una reedición en alta definición que nos vuelve a poner en la piel de Claire Redfield, atrapada en una isla-prisión mientras busca a su hermano Chris. En contraste con las entregas más recientes de la saga que nos han llegado, se trata de un "survival horror" en el que no priman tanto la acción y los disparos como los puzles y la necesidad de racionar la munición para sobrevivir a las hordas de muertos vivientes afectados por el T-Virus que nos atosigan.

Code Veronica fue el primer *Resident Evil* con escenarios en 3D, pero visto hoy en día se ha quedado algo anticuado por culpa de un control tosco y una cámara "semifija", que no siempre se coloca en el lugar más adecuado. Una novedad de esta edición es la inclusión de logros y de un ranking de puntuaciones online. El lavado de cara en HD no es gran cosa, pero si no jugasteis en su día, es una buena opción, aunque a un precio algo abusivo.

Valoración Un gran "survival horror", aunque su jugabilidad ha quedado anticuada y no aporta grandes novedades. **82**



CLAIRE REDFIELD protagoniza esta aventura, que nos enfrenta a multitud de zombis.



EL DESARROLLO no está tan centrado en la acción como en las últimas entregas.



PS3 - Xbox 360

RESIDENT EVIL 4 HD

18 ■ Aventura ■ Capcom ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 20 € ■ Contenido:

ESTA AVENTURA SUPUSO UN ANTES Y UN DESPUÉS en la franquicia *Resident Evil*. En ella, Leon S. Kennedy viaja a un lugar recóndito de España (o al menos de una "versión cañí" de nuestro país) para rescatar a la hija del presidente de Estados Unidos, secuestrada por una extraña secta. La novedad más destacada a primera vista es que por primera vez la cámara se sitúa detrás de nuestro personaje, para ofrecernos un control con plenas garantías.

Además, esta es la primera entrega de la saga que deja de lado el miedo y la ambientación claustrofóbica para apostar abiertamente por la acción pura y dura. Tanto es así, que al completar la aventura tendremos acceso al minijuego de los Mercenarios, en el que podemos repartir plomo a diestro y siniestro. Igual que ocurre con la reedición de *RE Code Veronica X*, en esta ocasión también se incluyen trofeos-logros y rankings online. Sin embargo, el HD no es gran cosa y si lo jugasteis en cualquiera de sus muchas versiones (GameCube, PS2, Wii) no os sorprenderá.

Valoración Las dosis de acción son geniales, igual que la cámara. Lo malo, el precio y que el HD no se nota demasiado. **88**



LEON S. KENNEDY se enfrenta a unos infectados que hablan en un peculiar dialecto del español.

EL CONTROL que introdujo esta entrega fue todo un acierto, ya que mejoraba el de los juegos previos.

PS3-360 | WORMS ULTIMATE MAYHEM

12 ■ Estrategia / Acción ■ Team 17 ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 1200 / 15 € ■ Contenido:



LOS JUEGOS TRIDIMENSIONALES de los Worms (es decir, *Worms 3D* y *Worms 4 Mayhem*) que salieron en la pasada generación han sido recopilados aquí con todo su humor intacto. Se juega igual que en los juegos bidimensionales de toda la vida (hay que eliminar al bando rival a base de atacarles con alocadas armas y por turnos), pero ahora nos podemos desplazar en tres dimensiones. Incluye ochenta misiones para un jugador, cinco modalidades multijugador (se puede jugar en partidas locales o a través de Internet) y montones de opciones de personalización para las "tropas".

Valoración Sigue siendo igual de gracioso y completo. Una pena que la cámara y la puntería sean tan inestables. **68**

PS3-360 | NBA JAM ON FIRE EDITION

3 ■ Deportivo ■ Electronic Arts
■ 1-4 jugadores ■ Inglés ■ 1200 / 15 €



LOS PARTIDOS MÁS LOCOS de la NBA vuelven con mejores prestaciones que nunca: más de un centenar de jugadores reales, nuevas habilidades "on fire", el modo Tag con el que podemos cambiar de jugador al vuelo... Los gráficos HD con jugadores cabezones lucen como nunca. Parece que el juego ha recuperado su "mojo".

Valoración Incluye muchos retos en solitario, pero donde funciona especialmente bien es en el multijugador. ¡Trrrriple! **90**

PS3 - Xbox 360
CRYSIS

16 ■ Acción ■ Crytek ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 20 € ■ Contenido:

EL TÍTULO ORIGINAL DE LA FRANQUICIA solo salió en PC en su momento, pero tras el éxito de *Crysis 2* sus desarrolladores se han animado a convertirlo a las consolas. El desarrollo es el mismo: hemos de sobrevivir en una isla tropical atestada de soldados que quieren mandarnos al otro barrio. Por suerte, podemos aprovechar las prestaciones de infiltración (fuerza y velocidad aumentadas, invisibilidad) de nuestro nanotraje. El entorno es enormemente abierto y contamos con montones de armas y mejoras para ejecutar cada ataque como queramos, si bien la inteligencia artificial de los enemigos... no es muy inteligente en ocasiones. Los gráficos en general y los escenarios en particular están muy detallados y contribuyen a que nos creamos de verdad unos "super Rambos" que fintan entre explosiones y tiroteos.

Valoración Es variado e intenso, aunque ha perdido algo de impacto respecto al original... ¡Y le falta el multijugador! **82**

3DS | SUPER MARIO LAND 2

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 Jugador
■ Inglés ■ Consola Virtual (Game Boy): 4 €

LA SEGUNDA AVENTURA DE MARIO en GB dio el campanazo con uno de los desarrollos más originales de la saga. La cosa va de saltar, pero también de enfrentarse a originales jefes finales y explorar el mapa general para encontrar varias rutas secretas. Usad las orejas de conejo y los bonus para sacar ventajas.



Valoración Sus graciosos enemigos e imaginativos entornos siguen sorprendiendo. Quizá se queda un poquitín corto... **90**

NOVEDADES Contenidos descargables


ATLAS Y P-BODY vuelven a la carga. Según GlaDOS, han sido reactivados siglos después de la anterior aventura...

VARIOS

PORTAL 2
PS3-Xbox 360 | Precio: Gratis - Tamaño: 1,37 GB

Evaluación paritaria

UNA NUEVA COLECCIÓN DE MAPAS para el cooperativo (buscad el recorrido Arteterapia en el lobby) es la principal novedad de este pack gratuito, que además incorpora un modo Desafío para el modo individual y para el multijugador. En este modo se evalúa que superemos los niveles ya conocidos en el menor tiempo o con el número más bajo de portales posible. Nuestro resultado se compara con el del resto de jugadores del planeta. Es una pena que no haya más opciones para un jugador, pero... ¡es gratis!

VALORACIÓN ★★★★★



TRAJES



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
PS3-Xbox 360
Precio: Gratis

Trajes Crisis de Identidad

CUATRO TRAJES extraídos del arco argumental Crisis de Identidad dan un toque de color (bueno, en el caso de Dusk, no mucho) al armario de nuestro amigo trepamuros.

VALORACIÓN ★★★★★

PERSONAJE



BATMAN ARKHAM CITY
PS3 - Xbox 360 | 6,99 € / 560

Nightwing

DICK GRAYSON, el Robin original, acabó convirtiéndose en el justiciero Nightwing. A partir del 1 de noviembre podéis descargarlo como un personaje extra para el modo Desafío, con sus propias armas y habilidades. Además, traerá dos mapas nuevos: la Mansión Wayne y el Main Hall. El precio es un pelín alto, pero los fans del Caballero Oscuro lo perdonarán...

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO



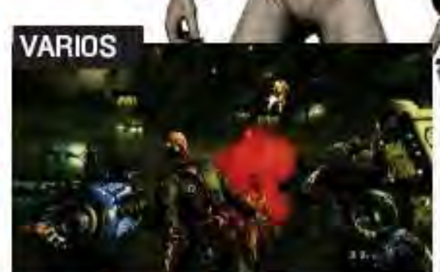
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
PS3 - Xbox 360 | 15 € / 1200

El eslabón perdido

LA DESAPARICIÓN DE ADAM durante 3 días es el eje de este capítulo. En él somos torturados, perdemos nuestros aumentos y hemos de escabullirnos de un enorme carguero. La duración (unas cinco horas en total) y la trama están mucho más cuidadas que en la mayoría de las expansiones descargables.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



CALL OF DUTY BLACK OPS
PS3 | 15 €

Rezurrection

CON DOS MESES DE RETRASO respecto a la versión de Xbox 360 llega esta expansión con cinco nuevos escenarios "zombiescos", tres piezas musicales y un nuevo tema. No hace falta que os recordemos que si comprasteis las ediciones Hardened o Prestige ya tenéis estos extras "de serie"...

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS



FORZA MOTORSPORT 4

La demostración que pudimos disfrutar en el E3 de este año llega ahora a todas nuestras Xbox 360. En ella podéis disfrutar de un agradable paseo por los Alpes con modelos de Ferrari, Subaru, Kia o Mercury. Además, permitirá probar el modo Rivales, con el que podremos desafiar a nuestros amigos (¡aunque no estén conectados!). Eso sí, ojito con el disco, porque el archivo de la demostración ocupa casi un giga y medio.



NBA 2K12

La asombrosa final del año pasado entre los Heat y los Mavericks se puede revivir con esta demo, que nos invita a jugar un partido suelto. ¿Podréis arrebatarle la victoria a los Mavericks? Aprovechad para probar el control de stick de tiro total y el nuevo juego en poste.



DANCESTAR PARTY

Se acercan las Navidades, y ahora que toda la familia se "arrejunta", puede ser buena idea pegarse unos bailes en grupo. Id practicando con esta demo, que os permite usar PlayStation Move para ejecutar las poses al ritmo de Rihanna, Kool and the Gang...

MULTIMEDIA



COD MODERN WARFARE 3

El nuevo tráiler Rendención nos resume en un par de minutos todas las intensas emociones que viviremos en el modo Campaña. Las imágenes, una vez más, acompañadas con unos estremecedores diálogos.



SKYRIM

Tres videos con "gameplay" de esta colosal aventura se pueden descargar gratuitamente. Con ellos comprenderéis un poco mejor la enorme cantidad de opciones que encierra el mundo de los Elder Scrolls.



ALIENS, COLONIAL MARINES

¡Está vivo! El ansiado juego de Gearbox va a ver la luz finalmente y prueba de ello es este angustioso tráiler, en el que se ve la encrucijada en la que se van a ver atrapados los pobres soldados. ¡Atentos al radar!



CONCIERTO DE STRAVINSKY

Entrad en la aplicación Nintendo Video de 3DS para ver este ensayo de la Filarmónica de Berlín. El efecto 3D es, de lejos, uno de los mejores que hemos visto en la consola. Está disponible hasta el 16 de noviembre.

NOTICIAS

JUEGOS DE JAPÓN, IRASSHAIMASE!



Con el nombre de PS Imports, PS Store inaugura una línea de juegos, que en realidad son conversiones de juegos japoneses que salieron en su momento para PSOne. Ya tenéis el estrambótico *Cho Aniki* y *Sonic Wings Special* por 4,99 €, cada uno. ¡A ver si van llegando más!

EL DUKE Y SUS DESCARGAS

Ya está disponible el primer contenido descargable para *Duke Nukem Forever*, llamado Saluda a los Iconos. Incluye tres nuevos modos online y montones de homenajes a juegos clásicos, por solo 8 euros o 800 Microsoft Points.

ESCURRIDIZO COMO EL MERCURIO

Mercury Hg, puzzle heredero del mítico *Archer Maclean´s Mercury*, ya ha llegado a las tiendas de PlayStation y Xbox. Vale cuatro euros o 400 Microsoft Points y pronto tendrá contenido descargable.

EL *PRO* SE VUELVE AÚN MÁS PRO

Para cuando leáis estas líneas ya estará disponible el primer DLC para *Pro Evolution Soccer*, que es gratuito y actualiza las plantillas con los últimos fichajes. Además, incorpora nuevos diseños de botas y las últimas equipaciones.

La web del mes



LONG LIVE PLAY

En el canal PlayStation de Youtube http://www.youtube.com/watch?v=mdWkKKSckNk podéis disfrutar de este alucinante spot de TV con guiños a los principales juegos del catálogo de PS3. ¿A cuántos personajes habéis reconocido ya?

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑	3	6
2	Final Fantasy VII	PSONE	↑	4	10
3	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS	↑	9	4
4	Metal Gear Solid 4	PS3	↓	2	4
5	Assassin´s Creed La Hermandad	PS3 - XBOX 360	R	6	11
6	Resident Evil 5	PS3 - XBOX 360	R	-	1
7	Uncharted 2	PS3	R	-	1
8	Gears of War 3	XBOX 360	!	-	1
9	CoD Modern Warfare 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1
10	Batman: Arkham Asylum	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 CoD: Modern Warfare 3
PS3 - XBOX 360
Cada nuevo vídeo, pantalla o noticia consiguen aumentar vuestras ganas de saltar al campo de batalla.
FECHA: NOVIEMBRE

2 AC: Revelations
PS3 - XBOX 360
Si estuvisteis en Gamefest seguro que probasteis la beta multijugador de este juego, que fue uno de los títulos más buscados en la feria.
FECHA: OCTUBRE

3 Uncharted 3
PS3
Si todo va bien, cuando leáis estas líneas muchos estaréis disfrutando del regreso de Nathan Drake. Ha merecido la pena esperar, ¿verdad?
FECHA: NOVIEMBRE

4 Batman Arkham City
PS3 - XBOX 360
Catwoman se apunta a la fiesta y acompaña a Batman en su próxima aventura. ¿Os ha gustado nuestro análisis?
FECHA: OCTUBRE

5 Elder Scrolls V Skyrim
PS3 - XBOX 360
Tras el genial *Oblivion*, no nos extraña que el nuevo RPG de Bethesda sea uno de vuestros títulos más esperados.
FECHA: NOVIEMBRE

La lista de Los Más Esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Gears of War 3

La valoración de Hobby Consolas (nº 241) fue de 94.
Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





El mejor de todos
Jonathan Paylor
"Una épica conclusión para una saga que ha dejado huella en esta generación. No hay duda de que es la mejor entrega de la saga".
NOTA 97



El culmen de la saga
Nacho Sánchez
"Este juego supone el final de la mejor saga de Xbox 360, que se ha ido superando con cada nueva entrega".
NOTA 96



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	Super Mario Galaxy 2 (Wii)	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	Red Dead Redemption (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de GTA plasmada en el antiguo Oeste"
3	Halo: Reach (XBOX 360)	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula Halo"	9,5/10 "La verdadera continuación de Halo 3. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	Gears of War 3 (XBOX 360)	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	95/100 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	Portal 2 (PS3 - XBOX 360)	92	90/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	37/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	95/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	9,5/10 "La calidad es constante durante toda la aventura""	90/100 "El regreso de Portal es muy gratificante"	9/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
6	Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	92	94/100 "Una experiencia cargada de emociones"	37/40 "Vivir esta aventura en una portátil es alucinante""	95/100 "Acerca un gran clásico a los nuevos jugadores"	9,3/10 ""Nuestra forma favorita de jugar a esta aventura"	85/100 "La versión definitiva de un clásico"	-/10 Nota aún no disponible
7	Mass Effect 2 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados""	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
8	Dark Souls (PS3 - XBOX 360)	90	93/100 "Divierte como pocos, pero gráficamente flojea"	37/40 "Un RPG solo apto para los jugadores más duros"	90/100 "Un juego profundo y repleto de posibilidades"	8,8/10 "Logra enganchar a pesar de su enorme dificultad"	95/100 "Un RPG extraordinario que nos lleva a un mundo mágico"	9/10 "Genial, aunque su dificultad roza el masoquismo"
9	Xenoblade Chronicles (Wii)	90	90/100 "El argumento atrapa y la libertad es total	36/40 "Uno de los mejores RPG que ha pasado por Wii"	90/100 "El mejor RPG japonés de esta generación"	-,-/10 Nota aún no disponible	90/100 "Un juego de rol sublime que moderniza el género"	9/10 "Una inyección de creatividad para una consola necesitada"
10	Call of Duty: Black Ops (PS3 - XBOX 360)	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"

Los juegos de la lista de La Opinión de la Prensa Mundial se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Diversión algo corta

Alex Cervan

"Es un gran juego, aunque cuenta con el fallo de tener un modo historia no demasiado largo. Aun así, es muy buen juego.

NOTA 90



Online muy divertido

Andrés Pardo

"Aunque la campaña tenga una duración reducida, es intensa, y el modo Horda y multijugador son muy divertidos".

NOTA 97



Larga vida a Marcus

Dani Cuello

"Tremendo, enorme, histórico... no acabaría nunca. Es el mejor final posible para la mejor trilogía de mis 28 años de jugón".

NOTA 95



Una épica experiencia

Daniel Tony

"A pesar de ser una entrega poco innovadora, destacan sus gráficos, banda sonora y jugabilidad. Impresionante".

NOTA 98

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

FIFA 12

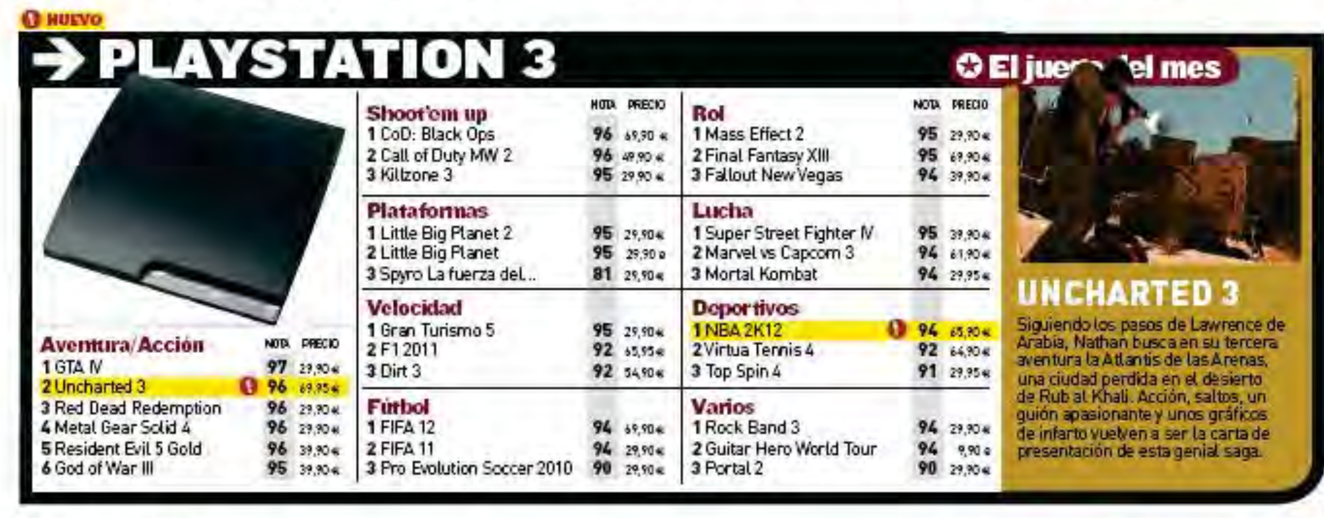




LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3 (NUEVO)	96	69,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	49,90 €
3 Killzone 3	95	29,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2010	90	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	29,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12 (NUEVO)	94	65,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

UNCHARTED 3

Siguiendo los pasos de Lawrence de Arabia, Nathan busca en su tercera aventura la Atlantis de las Arenas, una ciudad perdida en el desierto de Rub al Khali. Acción, saltos, un guión apasionante y unos gráficos de infarto vuelven a ser la carta de presentación de esta genial saga.



Wii

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Princess	95	25,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 FIFA 12	86	39,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Xenoblade Chronicles	90	50,90 €
3 Little King´s Story	90	39,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunckovs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

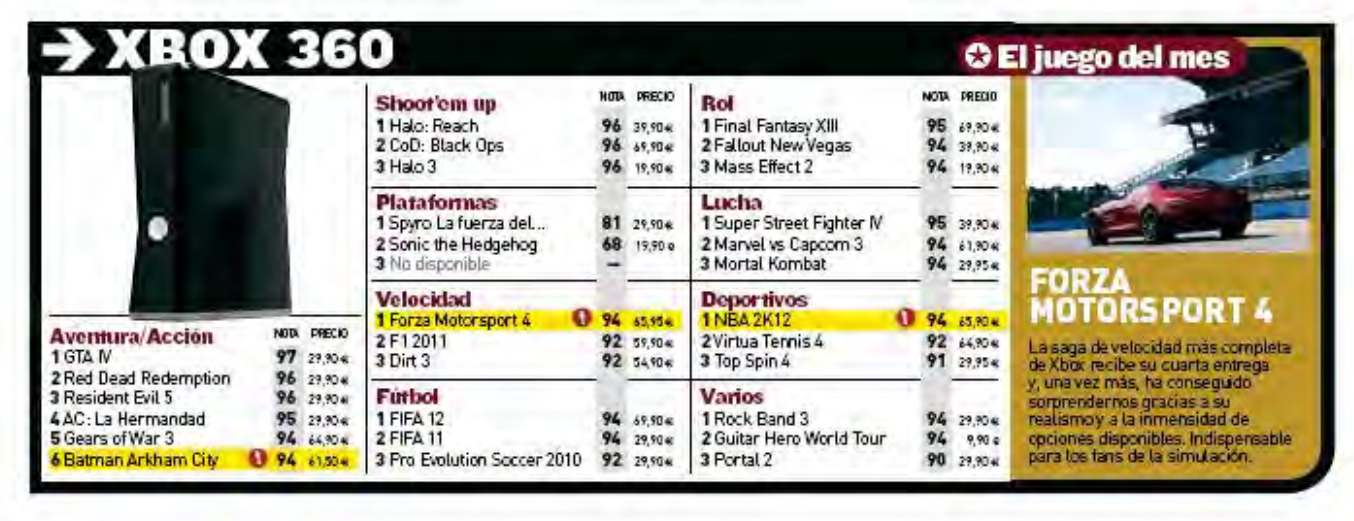
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 SSX Blur	88	29,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

ZELDA T. PRINCESS

Mientras llega la nueva aventura de Zelda (en la que ya estamos trabajando para ofreceros un completo análisis), os proponemos amenizar la espera redescubriendo *Twilight Princess*, uno de los mejores juegos que han pasado por Wii.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 AC: La Hermandad	95	29,90 €
5 Gears of War 3	94	64,90 €
6 Batman Arkham City (NUEVO)	94	61,50 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible	–	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4 (NUEVO)	94	65,95 €
2 F1 2011	92	59,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2010	92	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12 (NUEVO)	94	65,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

FORZA MOTORSPORT 4

La saga de velocidad más completa de Xbox recibe su cuarta entrega y, una vez más, ha conseguido sorprendernos gracias a su realismo y a la inmensidad de opciones disponibles. Indispensable para los fans de la simulación.

→ PSP



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90€
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90€
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90€
4 God of War: Chains...	95	29,90€
5 MGS: Peace Walker	94	19,90€
6 Silent Hill Origins	94	19,90€

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Resistance Retribution	92	19,90€
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90€
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90€

Plataformas

	Nota	Precio
1 Little Big Planet	93	19,90€
2 Crush	90	29,90€
3 Jack & Daxter	88	19,90€

Velocidad

	Nota	Precio
1 Gran Turismo	95	19,90€
2 Midnight Club L.A.	91	19,90€
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90€

Fútbol

	Nota	Precio
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90€
2 Pro Evolution 2008	91	19,90€
3 FIFA 08	90	19,90€

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90€
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90€
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90€

Lucha

	Nota	Precio
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90€
2 Tekken 6	93	39,90€
3 Soul Calibur	90	29,90€

Deportivos

	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 3	91	19,90€
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90€
3 Everybody's Golf	87	9,90€

Varios

	Nota	Precio
1 Echochrome	89	19,90€
2 Gitaroo Man	83	9,90€
3 Ape Academy	81	9,90€

El juego del mes



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Un mes más, y aunque nos pese, el catálogo de PSP no ha recibido ninguna novedad destacable. Pero bueno, aún podemos volver a disfrutar (o hacerlo por primera vez si no las comprasteis en su día) de las joyas que han pasado por los circuitos de la portátil, como este maravilloso RPG.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90€
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90€
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90€
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90€
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90€
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90€

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Dead & Furius	85	19,90€
2 Big Bang Mini	83	19,90€
3 Nanostray	81	29,90€

Plataformas

	Nota	Precio
1 Super Mario 64 DS	93	39,90€
2 New Super Mario Bros	93	39,90€
3 Yoshi's Island DS	90	39,90€

Velocidad

	Nota	Precio
1 Mario Kart DS	94	39,90€
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90€

Fútbol

	Nota	Precio
1 FIFA 06	85	9,90€
2 FIFA 08	83	19,90€
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90€

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts	95	40,90€
2 Chrono Trigger	93	39,90€
3 The World Ends With You	92	29,90€

Lucha

	Nota	Precio
1 Bleach Dark Souls	90	39,90€
2 Bleach	89	19,90€
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90€

Deportivos

	Nota	Precio
1 Tony Hawks	88	19,90€
2 Touch Golf	86	19,90€
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90€

Varios

	Nota	Precio
1 Elite Beat Agents	92	39,90€
2 Meteos	91	29,90€
3 Wario Ware DIT	90	39,90€

El juego del mes



DRAGON QUEST MONSTER JOKER 2

Esta secuela viene cargada de mejoras, como más monstruos para coleccionar, un mundo mayor y un apartado técnico mejorado. Además, cuenta con la inclusión de un modo online.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95€
2 Star Fox 64 3D	88	45,95€
3 RE The Mercenaries	82	45,95€
4 Samurai Warriors Chr.	81	51,90€
5 Lego Star Wars III	78	50,95€
6 Lego Piratas del Caribe	75	45,95€

Deportivos

	Nota	Precio
1 FIFA 12	87	45,95€
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95€
3 Sports Island	71	39,95€

Plataformas

	Nota	Precio
1 Rabbids 3D	75	45,95€
2 No disponible	–	
3 No disponible	–	

Velocidad

	Nota	Precio
1 Ridge Racer 3D	78	45,95€
2 No disponible	–	
3 No disponible	–	

Simulador

	Nota	Precio
1 Pilotwings Resort	82	45,95€
2 Steel Diver	60	45,95€
3 No disponible	–	

Rol

	Nota	Precio
1 Dragon Quest VI	78	19,90€
2 Los Sims 3	62	49,95€
3 No disponible	--	

Lucha

	Nota	Precio
1 Super Street Fighter IV	93	45,95€
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95€
3 No disponible	--	

Habilidad

	Nota	Precio
1 Super Monkey Ball	79	49,95€
2 Puzle Bobble Universe	69	39,95€
3 No disponible	--	

Varios

	Nota	Precio
1 Nintendogs + Cats	86	45,95€
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95€
3 Sudoku 3D	50	39,95€

El juego del mes



FIFA 12

La saga *FIFA* se estrena en 3DS con ganas de hacernos sentir el mejor fútbol y con algunas opciones exclusivas, como la posibilidad de disparar con la pantalla táctil, la cámara en primera persona y los partidos callejeros 5 vs 5.

LOS MEJORES

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck's Revenge	800	500 MB
5	NBA Jam On Fire Edition	1200	851 MB



NBA Jam On Fire Edition
El cachondeo y el buen hacer de estos jugadores se ha ganado un puesto en los "play-offs" de Xbox 360.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Rotor'Scope	240	96 MB
3	Artoon	400	26 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PS3 + PSP

CLÁSICOS PS: Los originales de la primera PlayStation

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
4	Tekken 2	4,99 €	600 MB
5	Tomb Raider II	4,99 €	600 MB



Metal Gear Solid
La aventura original de Snake aún tiene mucho que enseñar a los jóvenes jugones. ¡Qué historia! ¡Menuda acción!

MINIS: Juegos de poco tamaño... y precio

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck's Revenge	9,99 €	987 MB
5	Plantas contra Zombis	N/D	N/D



Plantas contra Zombis
La estrategia más alocada (y enganchante) es uno de los mejores títulos del catálogo descargable para PS3.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky's Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	Tetris Party Live	500 WP	35 Bloques



Kirby's D. Land (3DS)
El rechoncho héroe y su simpática musiquilla triunfaron en Game Boy y vuelven a hacerlo en 3DS.

Canal Tienda 3DS

3DS WARE: Novedades y clásicos, rediseñados para 3DS

1	Zelda: Link's Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Land 2 (GB)	4 €	44 bloques
3	Zelda: Four Swords Advent.	Gratis	60 bloques
4	Kirby's Dream Land (GB)	4 €	40 bloques
5	3D Classics: Twinbee	5 €	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	FIFA 12	XBOX 360
3	Forza Motorsport 4	360
4	Resident Evil HD	PS3
5	Top Spin 4	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Batman: Arkham City	PS3
9	NBA 2K12	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	CoD: Black Ops	XB 360
4	Batman: Arkham City	PS3
5	Red Dead Redemp...	360
6	FIFA 12	XBOX 360
7	Zelda: Ocarina of T.	3DS
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	L.A. Noire	PS3
10	Killzone 3	PS3

David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Uncharted 3	PS3
5	Batman: Arkham City	PS3
6	Mass Effect 2	XBOX 360
7	Gears of War 3	XBOX 360
8	Gran Turismo 5	PS3
9	Portal 2	PS3
10	L.A. Noire	PS3

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Deus Ex	PS3
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Super Mario Land 2	3DS
10	Marvel vs Capcom 3	360

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Uncharted 3	PS3
4	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360
5	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Disfrutar al volante

Con estos juegos vivimos la sensación de los coches de verdad... ¡y sin pagar parquímetro!



PS3 26,95 €

1 GRAN TURISMO 5

Con unos números que asustan, una obsesión por el detalle que roza la obsesión y una física de los vehículos casi perfecta, la última obra de Yamauchi es mucho más que un simulador de velocidad. Se trata de una auténtica oda al mundo del motor que todo buen aficionado debería degustar con paciencia.

Xbox 360 59,90 €

2 FORZA MOTORSPORT 4

Al simulador de Microsoft se le puede aplicar todo lo que hemos dicho arriba de GT5. Otra obra maestra del motor absolutamente imprescindible.

PS3 - Xbox 360 65,90 €

3 F1 2011

Conducir un F1 está al alcance de unos pocos. Con este juego, y sobre todo si desactivamos las ayudas en la conducción, comprobamos por qué.

PS3 - Xbox 360 54,90 €

4 DIRT 3

Un piloto de rally debe ser, ante todo, un conductor polivalente, capaz de desenvolverse en todo tipo de terrenos y situaciones. ¿Queréis comprobarlo?

Xbox 360 19,00 €

5 PROJECT GOTHAM 4

Esta saga nos enseñó que no basta con ser rápido, si no que además hay que trazar con estilo. Sobre todo si toca lucir palmito por Londres o Las Vegas.



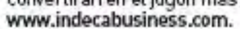
MEJORA TU CONSOLA

¡Haz el calavera!

■ Nombre: Fundas UL13 Alchemy ■ Compañía: Indeca Business
■ Consola: Nintendo DS y PSP ■ Precio: Desde 14,95 €

Si lo tuyo son las motos, escuchar Born to be wild y los tatuajes del tipo "amor de madre", no puedes tener una funda de Bob Esponja para tu portátil. Estas, con calaveras y corazones atravesados por puñales, te convertirán en el jugón más duro.
www.indecabusiness.com.

■ Valoración



Una mejora brillante

■ Nombre: Mando multimedia
■ Compañía: Microsoft
■ Consola: Xbox 360
■ Precio: 14,95 €

Microsoft renueva el mando a distancia multimedia de Xbox 360, ajustando su estética al reciente modelo Slim. Se puede controlar el menú de la consola, los lectores de DVD y CD, el reproductor de música de Xbox Live e incluso el volumen y encendido de algunas teles. Es bueno y barato.
Más información en **www.xbox.com**.

■ Valoración





¡Qué bien suena la guerra!

■ Nombre: Auriculares Call of Duty
■ Compañía: Turtle Beach
■ Consola: PS3 y Xbox 360
■ Precio: 79,90 € (Foxtrot) / 249,90 € (Delta)

Turtle Beach toma el relevo a Mad Catz este año con los cascos oficiales de *Call of Duty*. El modelo avanzado (Delta) incluye un accesorio para conexión Bluetooth -también por cable-, conexión óptica y desde su estación podemos configurar Dolby ProLogic IIx y Dolby Digital Surround, con diferentes procesamientos: potenciador, amplificador de bajo y amplificador de baja frecuencia. Caro, pero brutal.
www.hnostromo.com.

■ Valoración ★★★★



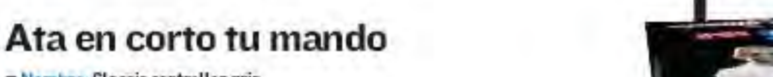
Alta definición para Wii

- **Nombre:** HDMIKey
- **Compañía:** HDMIKey
- **Consola:** Wii ■ **Precio:** 39,95 €

Una de las grandes pegas que siempre ha tenido Wii es la ausencia de alta definición y salida HDMI. Para eso está aquí HDMIKey, un accesorio que promete un reescalado de la imagen hasta 1080p. Aunque no es real, lo cierto es que ofrece una imagen bastante limpia y con la comodidad de un conector HDMI. Podéis buscarlo en **www.hdmikey.com.**



■ Valoración 



Ata en corto tu mando

- **Nombre:** Classic controller grip
- **Compañía:** Nyko
- **Consola:** Wii ■ **Precio:** 10,99 €

Quizá nunca has visto claro el control de Wii, eres un tipo clásico y el Classic Controller es tu mejor aliado. Pues este accesorio completará el círculo: por un lado, aumenta el tamaño del mando y lo hace más ergonómico. Por otro, permite enrollar el cable de conexión. Es prescindible pero útil. En **www.nyko.com.**



■ Valoración 

NO LO PIERDAS DE VISTA

VOLANTE

Curvas sin cables

- **Nombre:** Speedracer Evolution ■ **Compañía:** Ardistel
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 59,95 €

El popular comentarista de F1 Antonio Lobato presta su calva una vez más al nuevo Speedracer, uno de los mejores volantes de gama media que hay en el mercado. Aunque no cuenta con Force Feedback, tiene un buena respuesta, acabado en goma, vibración y palanca de cambios. Lo podéis fijar a la mesa con unas ventosas o apoyarlo en el regazo gracias a su forma ergonómica. Además, se puede conectar sin cables mediante un receptor RF. Y siempre encontraréis la mejor postura, porque se puede cambiar el ángulo de la rueda. **www.ardistel.es.**

■ Valoración ★★★★



 NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE Una nueva forma de control. 39,90 €	**VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	**MANDO INDECA MOTO GP** Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	**ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	**AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9** Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €	**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	**PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	**MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	**INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	(NUEVO) **AURICULARES EARFORCE DELTA** Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	**PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	**BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	**ADAPTADOR WIRELESS** Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €


vodafone ES 3G
18:33
80%
CONCURSO
¡Comparte tus mejores momentos con Zelda!
Buscamos al mayor fan de Zelda de nuestro país
¿Eres el mayor fan de Zelda? Demuéstranoslo. Tus mejores fotos, documentos, experiencias... tienen premio. Te vamos a llevar al cielo de Zelda, si te atreves a compartirlos con nosotros. Mira en la siguiente página cómo participar.
¿Tienes dibujos así de espectaculares?
¿Te has disfrazado así alguna vez?
¿Has decidido vestir con el estilo Zelda?
I ZELDA
¿Tienes un coche tuneado con Zelda?
ZELDA
¿Has lucido alguna vez estas joyas?



¡Participa y llévate este lote de premios!

15 Packs de Wii + Ed. Limitada de Zelda Skyward Sword

¿Qué vamos a premiar? Los 25 documentos, fotos, vivencias, archivos, ocurrencias más "zelderos". Esos serán los ganadores. Puede que nos hagan reír, o que nos hagan soltar la lagrimita de la nostalgia. Pero queremos que nos conmováis con vuestras experiencias.





Cómo participar:

1. Envía una foto por correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es
2. Pon en el asunto CONCURSO FAN ZELDA. El archivo debe estar en jpg. Puedes participar hasta el 25 de diciembre. ¡Envía todas las fotos que quieras!



El pack que regalamos incluye:
- Wii negra • Juego Mario Kart Wii • Mando Wii Plus negro • Volante Wii Wheel negro • Nunchuk
- Juego Zelda Skyward Sword de Wii • Mando Wii Plus exclusivo de color dorado • CD con la banda sonora

10 Packs de Nintendo 3DS + Zelda Ocarina of Time





Política de protección de datos en www.axelspringer.es/ams-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.

BATMAN ARKHAM CITY

Arkham City es la ciudad prisión para los villanos de Gotham. Batman debe entrar en ella para poner fin al caos, así que será mejor que siga nuestros consejos.

TIPOS DE ENEMIGOS

Las calles de Arkham City albergan varios tipos de enemigos con los que tendremos que luchar para avanzar en numerosos puntos del juego. A continuación os indicamos la manera de enfrentaros y eliminar a cada uno de ellos.

NORMAL

EL ENEMIGO NORMAL LUCHA A CUERPO A CUERPO. Con unos cuantos combos con el botón **X** lo derribaremos sin problemas, y una vez en el suelo pulsamos **RT+Y** para noquearle. La mayoría luchan con los puños, pero algunos usan objetos contundentes y pistolas para atacarnos.



CON CORAZA

PARA ELIMINARLO debemos pulsar **B** para cegarle con la capa y machacar el botón **X** para hacerle un combo hasta derribarlo. Después de nuevo usaremos **RT+Y**. Este enemigo suele llevar armas de fuego y también puede llegar a recoger las que suelten otros enemigos.



CON DEFENSA

ESTE TIPO DE ENEMIGO SIEMPRE VIENE CUBIERTO con un escudo. Hay que pulsar **A+A** para saltarle por encima y después **X** para derribarlo. Cuando esté en el suelo, usaremos el combo **RT+Y**. Este enemigo no tiene armas, pero en el cuerpo a cuerpo nos hará bastante daño.

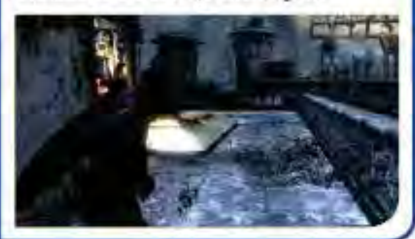


LOS GADGETS

A lo largo del juego, Batman dispondrá de un total de doce artefactos para combatir el crimen, abrir nuevos caminos o incluso encontrar coleccionables.

BATARANG

ES EL GADGET PRINCIPAL DE BATMAN. Puede ser usado para golpear a enemigos a distancia y también para pulsar los botones de los acertijos de enigma.



BATARANG A CONTROL REMOTO

ESTA MODALIDAD DEL BATARANG, tiene el mismo uso que el normal, con la diferencia que ahora podemos dirigirlo.



BATARANG SÓNICO

SE UTILIZA PARA DISTRAER a los enemigos. Al usarlo emitirá un sonido para hacer que los enemigos se acerquen a un punto y poder tenderles una emboscada.



SECUENCIADOR CRIPTOGRÁFICO

SE USA PARA PIRATEAR los paneles de Gotham y de Enigma, para abrir caminos o conseguir coleccionables de todo tipo.



BATGARRA

ESTE GADGET ES UN GARFIO que se usa para llegar a muchas zonas. También para abrir trampillas, coleccionables e incluso para quitarles las armas a los enemigos.



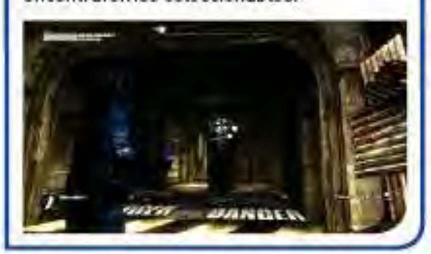
CARGA ELÉCTRICA REMOTA

ESTA PISTOLA SE USA PARA ACTIVAR los generadores de electricidad, para abrir puertas o electrificar enemigos.



DISRUPTOR

SIRVE PARA DESACTIVAR MINAS y torretas de vigilancia que nos impiden el paso a algunas zonas del juego donde encontraremos coleccionables.



BOMBA CONGELANTE

SU PRINCIPAL USO ES CREAR UN BLOQUE DE HIELO en el agua para poder subirnos a él y así avanzar dándonos impulso con la batgarra en algunas zonas.



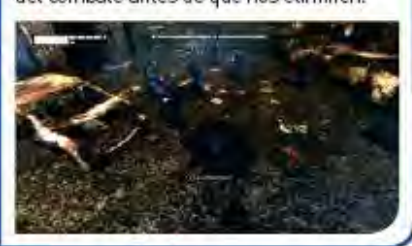
GEL EXPLOSIVO

ESTE GEL SE USA PARA ROMPER ALGUNOS MUROS. Los distinguimos porque al activar el modo detective aparecen marcados de color azul.



PERDIGÓN DE HUMO

SE USA DURANTE LOS COMBATES. Se puede emplear para distraer al enemigo o en momentos de apuro, para retirarnos del combate antes de que nos eliminen.



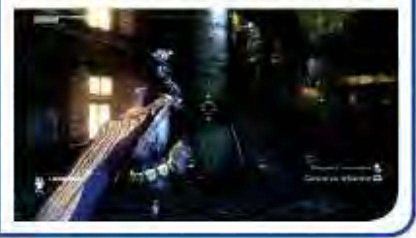
GRANADA DE RACIMO CONGELANTE

AL LANZAR ESTA GRANADA A LOS ENEMIGOS, quedarán congelados y podremos luchar con mayor facilidad.



LANZACABOS

ESTE GADGET SE USA PARA CRUZAR GRANDES DISTANCIAS que no se pueden cruzar volando. Al estar colgados podemos volver a usarlo para girar hacia otro lado.



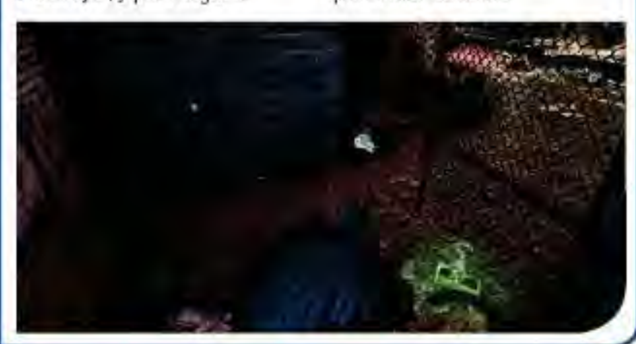
TIPOS DE COLECCIONABLE

En el transcurso de la aventura encontraremos un total de 400 coleccionables repartidos en varios tipos: trofeos de riddler, trofeos de catwoman, objetos destructibles y misiones de desafíos físicos.

TROFEO DE RIDDLER

ESTE ES EL COLECCIONABLE MAS COMÚN DEL JUEGO. Los encontraremos tanto en las calles de la ciudad como dentro de los edificios a los que nos lleva la historia principal.

Muchos de ellos se consiguen al resolver ciertos puzles o acertijos, y para llegar a conseguirlo tendremos que hacer uso de todos nuestros gadgets. Si en algún momento encontramos alguno que no podemos coger en ese momento por falta de equipo, podemos pulsar **LB** para dejarlo marcado en el mapa y volver a por él mas adelante



TROFEO DE CATWOMAN

AL IGUAL QUE LOS TROFEOS DE RIDDLER, estos también aparecen tanto por la ciudad como dentro de los edificios principales, pero en ese caso solo podemos cogerlos si controlamos a Catwoman.

Para jugar con ella primero hace falta canjear el código DLC que viene con el juego (al hacerlo se añadirán nuevos logros; para los logros básicos no hace falta tenerla). Luego debemos fijarnos en algunos tejados para encontrar a una pareja de gatos. Si nos acercamos a ellos, tendremos la opción de cambiar de personaje.



OTROS COLECCIONABLES

ENIGMA DE RIDDLER. Este coleccionable solo estará disponible cuando hayamos completado la primera parte de la misión paralela Embrollo Enigma. Estas misiones consisten en encontrar varios puntos concretos según las pistas del acertijo y examinarlo.

OBJETOS DESTRUCTIBLES. En el juego encontraremos objetos que debemos destruir en forma de coleccionable. En los tejados de la ciudad podemos buscar unas terminales que podemos piratear para que aparezcan algunos.

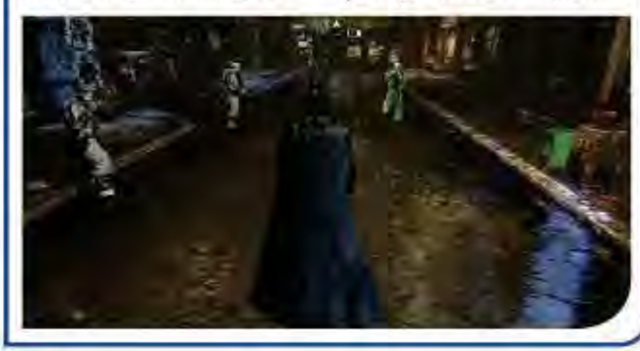




LOS SECUACES DE RIDDLER

UNA VEZ QUE HAYAMOS EMPEZADO la misión Embrollo Enigma encontraremos por el escenario a unos enemigos que emiten una luz verde, sin que importe si tenemos activada la visión de detective o no.

Estos enemigos suelen ir junto con más rivales "normales" a los que tendremos que eliminar primero. Así, a continuación podremos acercarnos al enemigo de color verde y pulsar el botón Y para interrogarle. Al hacerlo, conseguiremos que aparezcan marcados en el mapa todos los tipos de coleccionables que haya en los alrededores.



MENÚ DE LOS COLECCIONABLES

EN EL MENÚ DEL JUEGO PODEMOS VER con detalle dónde nos falta algún coleccionable. Si tenemos alguno pendiente, debemos buscar al hombre de verde o la terminal de cámaras para ver su localización. De esa forma podremos encontrarlos todos.

LOS DESAFÍOS FÍSICOS consisten en completar unos desafíos de orientación, combate, dispositivo y depredador invisible. El menú nos indica qué tenemos que hacer en cada desafío para completarlo y la puntuación que llevamos en cada uno de ellos.



MISIONES SECUNDARIAS

Arkham City contiene doce misiones secundarias. Todas ellas aportan historia y desbloquean logros.

OBSERVADOR ENTRE BASTIDORES. La misión comienza en un edificio cerca de los Juzgados Salomon Wayne. En el tejado veremos a un hombre misterioso al que tendremos que buscar en varios sitios.



FRÁGIL ALIANZA. En esta misión debemos buscar y destruir seis tanques de Titán en la ciudad. Cuando lo hayamos hecho, volvemos a hablar con la persona que nos dio la misión y continuamos.



ENTRENAMIENTO DE REALIDAD AUMENTADA. Todas las misiones de Realidad Aumentada consisten en retos de vuelo. Tendremos que planear con Batman atravesando unos circulos.



UN DISPARO EN LA OSCURIDAD. En esta misión debemos ir investigando varios crímenes. En todos ellos tendremos que analizar el cadáver y la trayectoria de la bala hasta llegar al asesino y capturarle.



ROBO DE IDENTIDADES. Al igual que en la misión anterior, en las de este tipo también debemos investigar varios crímenes. Hay que ir a las zonas donde se han cometido y analizar los escenarios.



SALÓN ICEBERG. Después de haber terminado la historia, podemos volver a hablar con los policías del Salón Iceberg. De esa forma recibiremos una mejora para uno de nuestros gadgets.



TOMANDO EL TÉ. Al iniciar esta misión tendremos que abrir un envío de Alfred. Al hacerlo asistiremos a una escena con un villano y después tendremos que luchar contra unos enemigos para completarla.



CORAZÓN DE HIELO. En esta misión nuestro objetivo es localizar a una mujer. Tenemos que dirigirnos a la zona norte del Distrito industrial, para entrar por el agua al lugar donde se encuentra.



CALOR Y FRÍO. Para cumplir esta misión tenemos que ir a la Fundición del Joker. Una vez dentro, vamos al montacargas y pirateamos el terminal para llegar al sótano. Allí encontraremos el objeto.



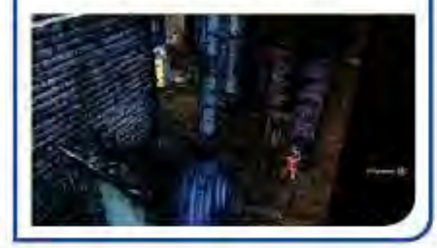
EMBROLLO ENIGMA. La primera parte de esta misión se realiza en la Iglesia de la ciudad. En las siguientes partes tendremos que ir liberando a unos presos según consigamos coleccionables o acertijos.



EL ASESINO DEL TELÉFONO. En esta misión debemos estar atentos a cuando suene algún teléfono de la zona. Tenemos que cogerlo y atender la llamada del asesino hasta conseguir dar con el.



ACTOS DE VIOLENCIA. En esta misión simplemente tenemos que ir mirando el mapa de la ciudad en busca de unos puntos en los que tendremos que salvar a un civil que esta siendo atacado.



ACERTIJOS

Riddler nos reta a completar 77 acertijos repartidos por las calles de Arkham City. Nos dará la referencia de un lugar que debemos buscar y tendremos que usar el modo detective para localizarlo y completar el acertijo. Según vayamos avanzando, nos irá dando más misiones para liberar a rehenes, y si superamos estas misiones, conseguiremos más logros.



PARK ROW

¿QUIÉN ESTÁ TAN LOCO PARA SALIR CON ESTE TIPO? Juzgados Salomon Wayne. Tenemos que examinar al Hombre Calendario.

¡BANG! ¡BANG! ORDEN EN LA SALA Juzgados Salomon Wayne. Hay que examinar las pistolas de la cabina que está bajo la estatua.

SI ENCUENTRAS EL NOMBRE... Iglesia / Centro medico. Toca examinar la foto y la ID que hay encima de una camilla, a la derecha.

CAMPAÑA ESPECIAL DEL FISCAL... A la izquierda del Juzgado Salomon Wayne veremos un edificio con propaganda de Harvey Dent que tenemos que examinar.

ME PREGUNTO COMO... Dentro de la casa del Sombrerero, examinamos el libro que está encima de la mesa.

¿TIENES PENSAMIENTOS "EXTRAÑOS"...? A la derecha de la palabra Park Row del mapa examinamos la tienda Strange Minds.

SOY UN ACTOR QUE... A la izquierda de la entrada al teatro, en la fachada de un edificio, examinamos el cartel de The Terror.

NO ES LO MAS PERRRRFECTO, PERO... Examinamos la fachada de la casa de Catwoman.

ESTÁS ADVERTIDO... Tenemos que examinar las señales de desprendimiento debajo del puente roto.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Subimos al mástil de arriba de los Juzgados Salomon Wayne y miramos hacia delante. En el arco entre los edificios veremos el símbolo ? completo.

SI CLAVAS EL EXAMEN DE QUÍMICA... En la azotea del edificio de Ace Chemicals, examinamos el letrero.

ESTA MADRIGUERA ES DONDE... Tenemos que examinar la pared que da a la caja fuerte de bienes confiscados.

¿ACASO ESTA FLOR...? A la derecha del último acertijo, examinamos la tienda de plantas en la esquina.

SEIS PATAS ENTRARON Y... Vamos al callejón que está a la derecha del teatro y examinamos el cartel de Cryme Alley.

MILLA DE LA DIVERSIÓN

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Vamos al puente que está junto a la iglesia. Desde aquí veremos un cartel que tiene detrás el signo de interrogación. En el edificio del otro lado de la calle tenemos que electrificar una maquina para que aparezca el punto. Volvemos al interrogatorio y lo formamos para resolverlo.

¿ACASO UNA INVITACIÓN A...? En el mapa, debajo de la parte "ver" de la palabra Diversión, veremos un edificio que tiene el neón de un personaje con un rayo. Tenemos que examinar ese rayo.

SI ELLA ES... Arriba del todo está el edificio de Hiedra venenosa. A la derecha, en el mar, veremos una vitrina de cristal. Tenemos que ponernos cerca para examinarla.

¿QUÉ FAMILIA...? A la izquierda de la entrada al Casino Gotham veremos un cartel en la fachada del edificio que debemos examinar.

SIEMPRE EL RELUCIENTE... Examinamos el foco que hay arriba del tejado de la comisaría de policía.

SI APARCAS EN ESTE SITIO... Para resolver este acertijo, primero tenemos que llegar al aparcamiento de la policía. Para ello tenemos que ir al edificio que está al norte y volar hacia el aparcamiento para romper una pared en la planta de abajo. Una vez dentro, cruzamos al otro lado y examinamos las plazas de aparcamiento.

ESTE SITIO HA DADO UN... Debemos examinar el letrero de Krank Toys que está al sur del edificio de la policía.

SI TIENES MIEDO... Hay que ir al puente que une Milla de la Diversión con el Distrito industrial. Arriba veremos un montón de paja que tenemos que examinar.

¡CUIDADO! ¿VES DONDE...? Vamos al tejado de la comisaría, activamos el zoom y examinamos la isla del mar para resolver el acertijo.

DISTRITO INDUSTRIAL

¿QUÉ FAMOSA FAMILIA...? Tenemos que subir al barco que está en la zona de las grúas y examinar el letrero Falcone en la cabina del capitán.

¿PODRÁS ENCONTRAR A ESTA PAREJA...? Para resolver este acertijo, primero tenemos que haber completado la misión secundaria Corazón de hielo. Para hacerlo, volvemos al sitio donde encontramos aquella vez la "estatua helada" y examinamos la zona.

AIRE, TIERRA O MAR... Debajo de la noria, en el lado que da al mar, tenemos que examinar un cartel de Falcone.

¿HAN CAPTURADO A ESTE...? Justo encima de la D de Distrito industrial, examinamos el cartel de Pest Control en el cruce, a la izquierda de la cabeza de un payaso grande.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!... Debemos examinar un puesto de perritos calientes en la parte sur del puente que conecta el Distrito industrial con la Milla de la diversión.

¿HAS OÍDO LO DEL AGUJERO...? Al sur del distrito, junto al mar veremos un túnel en la pared con una verja que tenemos que examinar.

¿SIGUE ZSASZ...? Hacia el sur de la D de Distrito veremos un teléfono en una esquina y un matón apoyado en él. Examinamos a los dos para resolverlo.

SI PIENSAS DEJAR... Dentro del edificio de la última misión de las llamadas de teléfono. Encima del escritorio veremos unas tarjetas de contacto que tenemos que examinar.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Al salir por el lado sur del puente subimos a la torre más alta de la izquierda. En el suelo de arriba de la torre está el punto para completar el signo.

METRO

A ESTE ASESINO LE PUSIERON... Entrando desde el Distrito industrial, avanzamos hasta llegar al puente y subimos arriba usando el gancho. Rompemos el suelo para llegar a una guarida y examinamos el "collar" de la camilla.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Antes de llegar al cartel del siguiente acertijo, entramos en el vagón del tren y vamos hasta el fondo. El signo está en la pared y el punto en un cristal.

PUBLICIDAD ENGAÑOSA... En los túneles del metro, tenemos que examinar el cartel de Vicki Vale antes de entrar en los túneles del metro

VOLVER DE ENTRE LOS MUERTOS... De nuevo en los túneles del metro, esta vez hay que examinar el póster de Salomon junto a un tanque de Titán.

EMPIEZAN LAS VACACIONES... Túneles del metro una vez más. En la estación de tren, examinamos el cartel naranja de Santa Prisca.

CASCO ANTIGUO

ARKHAM CITY NO ES LUGAR PARA SER RICO O FAMOSO... A la derecha de la entrada al museo, examinamos los carteles de Se busca a Bruce Wayne.

¿VAQUERO, DE PAJA O BOMBÍN?... Enfrente del museo veremos una tienda de sombreros. Hay que examinar el letrero de la tienda.

LAS FAMILIAS ENFRENTADAS SIEMPRE... Entre el banco de Gotham y la entrada al metro veremos un restaurante con una botella verde iluminada en el letrero. Toca examinar el letrero.

ERES UNA MARIONETA SI NO INTENTAS... En la esquina curva a la derecha del banco de Gotham según miramos el mapa. Tenemos que examinar el letrero de la tienda de la esquina.

NO HARÁ FALTA ESTAR LOCO PARA... Examinamos el cartel Jezebel Center, en la calle de abajo del banco de Gotham.

MI INTELECTO SE ELEVA... Examinamos el símbolo ? de encima de la Iglesia.

¿HACE FALTA UN ALCALDE PARA ...? En la azotea de uno de los edificios, examinamos el cartel de campaña.

HAY ESTUDIOS QUE DEMUESTRAN... Tenemos que examinar el texto de una puerta que está en la esquina sur del casco antiguo con la barrera roja.

¿ESTABA ESCRITO EN LA PARED...? Debajo del cartel de Arkham City está la entrada principal. A la derecha de la entrada veremos una placa conmemorativa dorada que tenemos que examinar.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Entramos por la puerta principal y activamos el modo detective para ver el signo de interrogación junto a una puerta que se abre con electricidad. El punto lo encontraremos al abrir la puerta del otro lado usando el hackeador.

¿NO QUERRÁS QUE...? Antes de entrar por la alcantarilla, entramos por la puerta de la derecha de la pantalla de vídeo y examinamos al hombre que está atado.

FUNDICIÓN

¿QUIÉN PUEDE "CONGELARLE" EL SUELDO...? Túnel de refrigeración B. Hay que examinar el cartel de Boyle Cryogenics.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Túnel de refrigeración D. Nada más entrar en el túnel, examinamos la pared de la derecha para ver el signo. El punto lo veremos desde el agua, estando encima de un bloque de hielo.

¿HACE FALTA MACHACARLO A MARTILLAZOS?... Túnel de refrigeración D. Cerca de la puerta que nos lleva a la Cámara de fundición veremos una estatua de Harley. Junto a ella tendremos que examinar un martillo.

SIN DUDA ALGUIEN ESTABA HACIENDO EL PAYASO... En la cámara de fundición tenemos que examinar el diploma de Harley que hay en uno de los despachos.

UNA VEZ MONTADOS ESTOS DOS... Línea de montaje. En la sala de más arriba del mapa, examinamos a los hermanos.

DICEN QUE MAS CAMBIAN LAS COSAS... Tenemos que examinar el maniquí con el traje de Harley que hay en la sala del Joker.

¿QUÉ ES UN BUFÓN SIN SU BOLSA DE TRUCOS? En la sala de calderas, hay que examinar la caja que tiene artículos de broma.

MUSEO

¿QUIÉN MANDA AQUÍ...? En la primera sala del museo, examinamos la vitrina que tiene un títere dentro.

¿QUEDO "RETRATADO" O ES...? En el pasillo antes de entrar en la fosa de gladiadores, debemos examinar un cuadro familiar.

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Cámara de la tortura. El símbolo está en una esquina de la sala y el punto se encuentra en una de las columnas en el agua.

¿LAS MASCOTAS DEL JOKER SE HAN MUERTO...? Sala de guerra. Al subir las escaleras nos detenemos para examinar la vitrina de la izquierda.

HERMANOS DE SANGRE... Sala de guerra. En la parte de atrás examinamos un póster en la pared.

NO MIRES, NO ESCUCHES, NO HABLES... Armería. En la planta de abajo, al fondo, a la izquierda, veremos una vitrina con tres esqueletos que tenemos que examinar.

HAY QUE QUITARSE EL "SOMBRERO"... Salón Iceberg. En el pasillo de la planta de abajo, examinamos el maniquí que tiene un sombrero.

¿COMO PUEDES TROTEGERTE...? Salón Iceberg. Examinamos el arma que lleva uno de los guardias.

CIUDAD MARAVILLA

ESTA PREGUNTA SOLO PUEDE CONTESTARSE... Subimos por la torre hasta llegar a la segunda antena lateral de la torre. Desde aquí veremos el signo de interrogación, pero para verlo entero tenemos que dejarnos caer y apretar el botón mientras caemos.

¿DÓNDE PUEDE TENER UNA MARAVILLOSA VISTA DEL PASADO? En la Torre maravilla, al salir del ascensor examinamos el cartel de la Ciudad de Gotham.

EL CRIMEN ES UN PROBLEMA GLOBAL. JAMÁS LO DETENDRÁS, BATMAN. Cimientos de Torre Maravilla. Tenemos que examinar el planeta tierra.

¡LEAN LA NOTICIA!... Avenida maravilla. Examinamos el cartel junto a una tienda a la derecha.

SE BUSCA: ¿MUERTO... Y VIVO? Cámara del demonio. Hay que examinar un cartel de Se busca a Salomon.



vodafone ES 3G 18:34 80%

TODAS ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 19,98€*

TRÁENOS UNO DE ESTOS JUEGOS → Y LLÉVATE UNO DE ESTOS POR 19,98€*



*Oferta válida para PS3 y X360. Hasta el 27 de Noviembre 2011. Sólo se admitirá un juego de estas novedades por transacción.

Nueva PSP



* Precio al entregar una DS Lite + 2 juegos. Consulta listado de juegos y condiciones en tu tienda GameStop. Las consolas deben funcionar correctamente. El precio de compra: DS Lite a 63€ y cada juego a 17,5€

Nintendo 3DS



* Precio al entregar una DSi XL + 2 juegos. Consulta listado de juegos y condiciones en tu tienda GameStop. Las consolas deben funcionar correctamente. El precio de compra: DSi XL a 110€ y cada juego a 17,5€

Wii + Just Dance 3



Uncharted 3 Ed. Especial



Edición EXCLUSIVA para GameStop

Contenido:
- Mira laser para AK-47
- Mayor velocidad de disparo para tu Para 9
- Mayor cargador para tu G-MAL
- Respuesta Bomba de Área

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Como bien dijeron mis compañeros, yo también estuve en la mesa redonda de Hobby Consolas, pero de incógnito, claro. En fin, a ver si sois capaces de reconocerme... ¿O es que no estáis hartos de ver mi foto aquí?

Un fan de Berserk

@Hola Sir Yen, soy un fiel seguidor de vuestra revista, os llevo siguiendo desde que iba al instituto a "estudiar" con una revista de Hobby Consolas dentro del libro, je, je. Veras, quería hacerte un par de preguntas si no es molestia...

A ver, la primera, soy un seguidor del manga Berserk y hace poco que me enteré que había salido hace unos años uno en PS2 solo en Japón ¿Hay alguno que haya salido en España o que vaya a salir?

La última noticia con respecto a este juego es que Capcom ha firmado un acuerdo con la productora de la próxima película de Berserk para incluir armas y armaduras en su juego *Dragon's Dogma*, ya que sus creadores son grandes fans del anime. Por lo demás, efectivamente el juego salió en PS2, y desde entonces no ha habido nada más.



DRAGON'S DOGMA es un juego de rol de Capcom que tendrá la particularidad de incluir algunas armas y armaduras del famoso manga Berserk. A día de hoy es lo único que relaciona a este famoso anime con los videojuegos.

Y mi segunda pregunta es si hay algún juego tipo *Crash Team Racing* para PS3 (echo de menos juegos así de divertidos) ¡¡Muchas gracias por adelantado!!

Pues lo más parecido son *Modnation Racers* y *Sonic & Sega Allstar Racing*. Dentro de nada aparecerá *Dreamworks Superstars Kartz*, con Shrek y compañía, y *Ben 10 Galactic Racing*.

José Manuel Serrano

LA PREGUNTA DEL MES

Dudas sobre PS Vita

¡Hola Yen! Me llamo Ferrán, os sigo desde que tenía 9 años y esta es la primera vez que te escribo para que me contestes unas dudas sobre la PS Vita. ¿Podrá reproducir el navegador Web de la PS Vita vídeos desde YouTube? ¿Es cierto que Sony tiene pensado una compatibilidad de PS Vita para poder jugar a juegos de PS3? Gracias.

Podrá reproducir vídeos, pero aún no se sabe si desde el navegador o con su propia aplicación. En cuanto a la compatibilidad, lo que se podrá hacer es usar la PS Vita como mando de PS3 y usar algunas de sus prestaciones. Por cierto, que en contra de lo que se había dicho, no podrán "traspasarse" los juegos que se tengan de PSP en UMD.

Ferrán

El catálogo de PS Vita

@Hola Yen, primero de todo felicitaros por la revista, sois los mejores. Ante la oleada de juegos que van a salir, tengo unas cuantas preguntas que espero que me respondas.

¿*Skyrim* o *Dark Souls*? No voy sobrado de dinero, así que espero que te mojes un poco.

¡Gracias! Me mojo. Como habrás podido comprobar en el análisis de este mes, *Dark Souls* está muy muy bien, pero con *Skyrim* hablamos de uno de los candidatos a juego del año, y uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. ¿Te parece que me he mojado bastante?

¿Podrías hacerme un poco de resumen del catálogo de salida de PS Vita?

Todavía no hay una lista oficial para Europa, pero de la lista que se ha dado para Japón se pueden confirmar unos cuantos. Por supuesto, *Uncharted*, imprescindible si te la vas a comprar, porque es la bomba. Y a partir de ahí yo daría por seguros: *Virtua Tennis 4*, *F-1 2011*, *Ridge Racer*, *Ultimate Marvel vs Capcom 3*... de ahí ya te salen unos cuantos, ¿no?

¿Qué mejoras traerá el remake de *Final Fantasy X*?



F1 de Codemasters, será casi seguro uno de los juegos de lanzamiento de PS Vita en España. Se ha anunciado dentro del catálogo de Japón, y se da por hecho que también estará en el catálogo europeo.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

De momento, la remasterización en alta definición. Square no ha dicho nada más. Si acaso puede que algún video nuevo.
Albert Larumbe

Sega y las consolas

@Hola, Yen. Soy un gran fan de la revista, aún me acuerdo ese primer numero de Hobby Consolas con la portada de Bart. Yo tenia 8 años y ya han pasado 20 años. Siempre he sido fiel a la revista y por fin me he decidido a escribir. Me emociona mucho, ya que siempre me habéis dado mis mejores momentos sobre el mundo de los videojuegos. Después de daros mi enhorabuena y feliz 20 cumpleaños, estas son mis preguntas:

¿Cuándo saldrá al mercado español el juego de 360 *Tropico 4*?

Muchas gracias. Como verás, llevamos el preestreno en este número. La propia FX me ha confirmado que finalmente se retrasará un poco más de lo previsto; llegará para mediados/finales de noviembre.

He estado mirando por Internet que saldria en exclusiva el juego de Xbox 360 *Ridge Racer Unbounded*. ¿Saldrá en España y cuándo?

En principio está previsto para este año. Sus creadores, Bugbear, afirman que irá muy en la línea de *Hot Pursuit*, con velocidad, choques y persecuciones. También saldrá en PS3.

Después de la gran saga de *Halo* para Xbox he descubierto en una revista oficial de Xbox de Inglaterra que para el año que viene sacan un nueva saga de *Halo*. ¿Esto es cierto y que sería prolongación de la historia de *Halo Reach*? ¿Para qué fecha aproximadamente estaría?

A ver, por un lado tendrás *Halo Combat Envolved Anniversary*, que llegará el 15 de noviembre como celebración de los 10 años del inicio de la saga. Y por otro, *Halo 4*, que lleva 2 años desarrollándose por parte de 343 Studios, y que llegará en año que viene inaugurando una nueva trilogía protagonizada por el Jefe Maestro.

« SEGA YA ABANDONÓ HACE MUCHO TIEMPO EL NEGOCIO DE LAS CONSOLAS Y AHORA ESTÁ CENTRADA SOLO EN JUEGOS »



RIDGE RACER UNBOUNDED llegará a finales de año a PS3 y 360. Esta nueva entrega de la saga abandonará el estilo arcade y sencillo para apostar por una dinámica de choques, persecuciones y acción, al estilo de *NFS Hot Pursuit*.



Ahora una pregunta retro, ya que se cumplen años y somos nostálgicos, me gustaria saber si Sega sacaría alguna nueva consola o solo harán juegos. Muchas gracias por todo y seguid así. Que sigáis 20 años más. Un abrazo de un fan vuestro.

Sega ya hace mucho tiempo que abandonó el negocio del hardware y no tiene ninguna intención de volver a él. Dreamcast fue su última (y genial) aportación.
Bruno Monterroso Godinho

La PS3 se le calienta

@¡Hola Yen!, tengo una dudilla sobre mi PlayStation 3, a ver si hay suerte y me la puedes resolver.

Mi PlayStation 3 es la de 60 GB, la primera que salió, y me ha ido bien hasta que últimamente, cuando lleva como media hora jugada, después de encenderla, empieza a sonar muy fuerte (mucho mas que un ordenador y que cualquier otra PS3). No sé por qué es, porque ni siquiera cuando suena tanto esta muy caliente. He pensado en comprarle un ventilador como única solución, pero no sé si ayudará, porque ni si quiera sé a qué se debe el que suene tanto, ya que tampoco hay temperaturas elevadas donde vivo. ¿Sabes a qué puede ser debido, y si hay alguna solución?

Ese sonido es el del ventilador, y no se calienta precisamente porque está funcionando a tope. Lo único que te puedo de- ▸▸

Centrémonos en el presente

Foliaps3 nb

Hola Hobby, enhorabuena por la revista.
Escribo para criticar la postura de algunos medios de comunicación en lo referente al cambio de generación de las consolas. Ahora que están en su pleno apogeo de grandes juegos PS3 y Xbox, empiezan a pedir un cambio de generación.
Dejad de pensar en el futuro a largo plazo y centrémonos en el presente. Piensan que al venir esta avalancha de grandes juegos y terceras partes dan por terminada esta generación y lo comparan con el paso de la vida (niñez, mediana edad y vejez), cuando yo creo que ahora estamos viendo a nuestras consolas madurar y dar todo lo que tienen, que es darnos unos largos años de diversión.
No se puede pretender dar por acabada ésta generación por culpa de unas franquicias, cuando hay tantos juegos nuevos por venir, como pueden ser *Rage*, *Catherine* y *Lollipop Chainsaw*... y una larga lista de juegos que merecen una oportunidad. Creo que todavía queda creatividad en esta generación.
Un saludo y larga vida a la Hobby, ¡¡a por otros 20 años mas!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Estoy contigo. A veces tengo la sensación de que hay gente que no disfruta del presente. Te aseguro que cuando veáis juegos como *Batman Arkham City* o *Uncharted 3* pensaréis que a esta generación le quedan muchos años por delante.

vuestra OPINIÓN



Precio según la calidad

Roberto Artola

Muy buenas Yen, soy un joven treintañero que ha pasado los últimos 20 disfrutando a diario de la magia de los videojuegos. Por esa razón creo que estoy capacitado para criticar ciertas políticas en el precio de los videojuegos que tienen las compañías. No me parece justo que todos los juegos salgan al mercado más o menos al mismo precio, cuando la calidad no es ni parecida, así como las inversiones. No podemos comparar los millones de euros y el tiempo que tardan en elaborar joyas como: *CoD, Gran Turismo* o *Gears of War* entre otros, a lo poco que se gastan en hacer juegos mediocres que vosotros no puntuáis con más de 80. Gracias a vuestra revista yo no cometo el fallo de comprar estos juegos, pero si salen al mercado es que se venden y después llegan las decepciones. En mi opinión, este tipo de juegos (que las compañías saben perfectamente que no son buenos) deberían de sacarlos a un precio de entre 20 y 30 €, la gran mayoría al precio que están que me parece justo, y por supuesto las grandes joyas de los videojuegos las subiría el precio. Pues el dinero no es tan importante siempre que se gaste acertadamente.

Yen: Tienes razón, pero reconoce que es complejo: para empezar, no siempre se sabe cuánto ha costado el desarrollo y además, ¿qué pasa si una compañía cree que su juego es de calidad pero usuarios y prensa no?

> « PARECE MUY DIFÍCIL QUE PROJECT GOTHAM Y JUICED, TENGAN MÁS ENTREGAS PUES SUS ESTUDIOS HAN CERRADO »

cir es que la tengas en el sitio más fresco posible. No te recomiendo comprar otro ventilador, no está nada claro que al final suponga una ayuda.

Carlos Alarcón (Cuenca)

De zombis y coches

@ Hola Yen, ¿qué tal? Antes de nada, felicitaros por esos pedazo de 20 añazos, de verdad, me emocioné con el regalo del Nº 241, con análisis de algunos juegos como *Metal Gear* o *Resident Evil 2*, y eso que con mis 21 años no os he podido leer desde el principio, pero aun así, me he emocionado, y guardaré ese "peazo" regalo como si fuera mi *Metal Gear* de PSX. Bueno, a lo que voy, soy Christian Sánchez "El Reclu", en el nº233 te escribí, y tuve la suerte de ver mi mail en esta pedazo revista, así que este mes vuelvo a probar suerte, a ver si la tengo. Gracias de antemano:

■ **¿Llegaremos a ver *Condemned 3*? ¿Y *Dead Rising 3*?**

Del primero no se sabe nada hace mucho tiempo. *Dead Rising* tiene una nueva entrega ya en la calle. Es una saga que está consolidándose, por lo que es muy probable que tenga una tercera parte.

■ **Yen, ya se que soy "muuu" pesao, pero, ¿algún dato de *Left 4 Dead 3*?**

Nada. Solo puedo decirte que ahora los distribuidores y productores del juego serán THQ. Esperemos que apoyen a Turtle Rock para que lo hagan.

■ **¿Se sabe algo de *Project Gotham 5*, o un posible *Juiced 3*?**

Project Gotham lo tiene difícil, primero porque Bizarre ha cerrado y segundo por que Microsoft ya se ha decantado por *Forza* como juego de conducción franquicia. Y en cuanto a *Juiced*, THQ también ha cerrado el estudio que lo creó. Como ves, la crisis también está pegando fuerte en las consolas.

■ **Y última: he visto que está para descargar en Xbox 360 el *Resident Evil 4*, y pronto estará el *Code Veronica*, pero a mí me hacía ilusión que los sacaran en formato CD, con su cajita y demás, y mi pregunta es ¿se espera que lleguen a salir así?**

No creo. Una vez que las compañías deciden sacar estos juegos en versión digital es porque no tienen intención de lanzarlos en formato físico. Por ejemplo Sony o Konami desde el primer momento dejaron claro que sus remakes de *Ico*, *God of War* o *Metal Gear* llegarían en formato físico.

■ **P.D: Yen, una ultima cosita: Algún dato del pack de *Metal Gear* para Xbox 360; desde el día que lo vi, no duermo, xD...**

Nada, descansa que ya queda muy poco para que salga.

Christian Sánchez "El Reclu". Madrid

¿Qué pasa con The Grinder?

@ Hola Yen. Hace ya tiempo en internet vi que High Voltage estaba preparando un nuevo juego llamado *The Grinder* exclusivo para Wii. Poco tiempo después salió la noticia de que había abandonado la exclusividad de Wii y que saldría también para PlayStation 3 y 360, pero desde hace meses no se nada nuevo del juego. ¿Sigue en desarrollo? Gracias.

No es que abandonaran la exclusividad, sino que directamente decidieron pasar de la versión de Wii y llevarse el juego a PS3 y 360, cambiando el formato de shooter en primera persona por el de shooter en tercera persona. Después de aquello, y ya hace meses, no se ha vuelto a saber nada, aunque High Voltage afirman que solo están a la espera de encontrar una editora.

"Arturo Cervellera"



THE GRINDER es un juego desarrollado por High Voltage (*The Conduit*) que en principio iba a salir para Wii, pero que finalmente será para PS3 y 360. Se trata de un shooter en tercera persona y están a la espera de encontrar una editora.



TEKKEN HYBRID, el pack que incluye *Tekken Tag Tournament*, la demo de la segunda parte y la película *Tekken Blood Vengeance*, llegará a finales de año para PS3. Puede que *TTT* tenga un modo para jugar online.

El futuro de Rockstar

@Hola Yen, es la primera vez que escribo aquí y ni siquiera sé si voy a aparecer en el próximo número, pero estoy aquí para unas preguntas:

■ *Grand Theft Auto*: la siguiente entrega de Rockstar empezó el desarrollo en 2008 y acabara a finales de 2011. ¿Saldría en noviembre 2012? También he oído rumores de que estará presente en la nueva PS Vita, ¿es verdad?

¿Eres sobrino de Leslie Benzies? Porque sabes cosas que no sabe nadie... Rockstar no ha dicho ni una sola palabra sobre el desarrollo del juego, por mucho que todos demos por hecho que están con él. Lo único cierto es que su próximo lanzamiento va a ser *Max Payne 3*, y que van a celebrar los 10 años de *GTA III*. Ahora, no dudes de que cuando se acerque el próximo E3 volverán a surgir los rumores sobre si lo presentan. Pero vamos, de 2012 olvídate.

■ ¿*Agent* será lanzado en 2012 con *Max Payne 3*? Recuerdo que Rockstar dijo que lanzarán un juego al año. ¿Eso quiere decir que *Agent* saldría en 2013?

De *Agent* hace mucho tiempo que no se ha vuelto a saber nada. La sensación es que ese proyecto ha quedado aparcado indefinidamente.

■ ¿Hay algún plan de hacer un *San Andreas Stories* para la PSP o quizás Wii?

Que yo sepa, ninguno, pero yo descartaría esos dos formatos. Si acaso en PS Vita.

Dan Tony.

« EL PRÓXIMO JUEGO DE ROCKSTAR SERÁ MAX PAYNE 3. DE UN NUEVO GRAND THEFT AUTO AÚN NO SE SABE NADA »

Más juegos de Mario, por favor

@Hola Yen, leo la revista desde el año pasado y la compro todos los meses, es la primera vez que te escribo y me gustaría que me respondieras.

■ Mi juego favorito es *Mafia II* (la primera vez que leí la revista sacaba el análisis de este juegazo) y mi pregunta es ¿se sabe algo de *Mafia III* para Xbox 360 o ya será para la próxima generación?

2K Czech, sus desarrolladores, es otro estudio que lo está pasando mal (acaban de despedir a 40 empleados). En fin, no hay noticias de un *Mafia III*, pero sí que es posible que acabe llegando.

■ Tengo la 3DS y dentro de poco sacan los juegos de la saga Mario (*Super Mario 3D Land*, *Paper Mario*, *Mario Tennis*, *Mario Kart 7* y *Luigi´s Mansion 2*) mi pregunta es ¿saldrá algún juego mas de esta franquicia para la 3DS?

¿Te parecen pocos? A ver, más adelante seguro que sí, pero de momento confórmate con esos y con *Mario & Sonic en los JJ.OO. de Londres 2012*, que se te ha olvidado en tu lista.

■ Y por último, este año no he podido ir al Gamefest porque tardé mucho en comprar las entradas y se agotaron. ¿El año que viene también será el Gamefest en Madrid? Antes de despedirme te felicito por la revista y sección.

Gracias. Sí, será en Madrid seguro y más o menos en las mismas fechas. ¡Estate atento esta vez!

Adrián Cava

A por otro Mirror´s Edge

@Hola Yen, me llamo Sergi, soy un fan de *Tekken* y tengo dos cuestiones que me corroen la mente:

■ En el *Tekken Tag Tournament HD* que estará incluido en el próximo lanzamiento *Tekken Hybrid*, ¿el TTT será online?

Sí que hay datos que apuntan en esa dirección, pero todavía no está confirmado.

■ Esta no va de *Tekken*, pero el juego *Mirror's Edge*, ¿tendrá segunda entrega? Por favor dime que sí...

DICE continúa "diciendo" (valga el juego de palabras) que está en sus planes. Yo creo que sí.

Sergi Claramunt Bonet

En busca del mejor headset

@¡¡¡Hola!!!! Yen ¿como te fue el Gamefest? Estarías de incógnito, porque estabais todos los de la redacción y ninguno llevaba la cinta roja en la cabeza.

■ Al grano, me gustaría saber cual es el mejor headset en calidad-precio

Pues sí, eso de ir de incógnito es una gozada. Os vi a todos y vosotros no me reconocisteis... je, je. Claro que me quité la cinta de la cabeza, si no me habría descubierto. El más barato y con una calidad más que digna es el de Gioteck. Lo tienes en Game por 20 euros. Pero no te pierdas el oficial de *Modern Warfare 3* que va este mes en Periféricos. Es una pasada.

Kei Emilio Chaques

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@**Hola Yen . Me llamo Edgar y me reconocerás por el chaval que se encontró 50 € por la calle (me lo publicaste en la sección ¡Que me cuentas!).**

Yen: ¡Qué me dices! Esto... ¡Cuánto tiempo! ¡Qué pasada! Jo, qué lío...

@**Hola, ¿que tal? Os escribo porque en el reportaje de *Saints Row The Third*, hay una foto de Hulk Hogan que sale con una chica rubia q no sabéis quién es... muy fácil, es su hija, un saludo.**

Yen: En realidad lo sabiamos, pero no quisimos decir nada para alimentar rumores. Somos así.

Hola Yen, la otra vez me iba a comprar un juego de 64 € pero yo creía que costaba 46 €, y es que lo que pasa es que confundes el precio porque le das la vuelta al precio mentalmente y si es que sumas 6 a 4 sale 10 o viceversa, y lo mas curioso es que el precio del juego tiene estos 2 números, ¿no crees que lo harán aposta para confundirte y, en mi caso, como tengo que ir a una ciudad a comprarlo, tener que pagarlo de todos modos?

Yen: Sí.

@**No veía la utilidad de la Wii U desde que ayer (jugando a NMH2) mi madre dijo: "Ve acabando, que quiero ver Arguiñano".**



Yen: Esto... ¿y cuál es la pregunta?

@**Últimamente andan muy pesados con la identidad del pobre Yen, no le dejan ni un segundo tranquiliño. Pues le dicen de mi parte que Yen es Spiderman y que usará sus poderes para despistar a los fotógrafos, ja ja ja**

Yen: Ya quisiera yo ver a Spiderman en mi lugar...

[2008-2009]

En línea y en forma

Los formatos actuales ya estaban asentados. La variedad de formatos y la competencia entre ellos eran feroces. La crisis económica también se extendía por el sector, así que tocaba agudizar el ingenio. Nosotros no nos quedamos atrás, claro.



Nº 200 Mayo 2008
Al llegar a los 200 ejemplares dimos un póster con todas nuestras portadas... Y nos acabamos *GTA IV*.

Que hubiera llegado el relevo a las consolas de sobremesa no quiere decir que el mercado se detuviera: en estos años las portátiles se rejuvenecieron con la llegada de PSPgo y Nintendo DSi. Mientras, Wii continuaba su imparable ascenso en el mercado global, a la vez que Xbox 360 y PS3 presentaban más franquicias de éxito, como *Dead Space*, *Little Big Planet*, *Fallout*, *Batman*... Las prestaciones online seguían ganando terreno, con las cada vez más comunes expansiones... y la "maldición" de los parches.

En esta etapa comenzaron a brotar instrumentos musicales: baterías, micros de todo tipo, mesas de mezclas... Sí, la especulación también llegó al género de los juegos musicales, hasta que a finales de esa etapa estalló su burbuja.

→PARA MOSTRAR CÓMO JUGAR a los nuevos conceptos de Wii y con los diferentes instrumentos no bastaban las palabras. Por eso, es común encontrar en estos números de la revista abundantes fotos en las que hacemos el "flipao" con instrumentos musicales o en las que adoptamos poses extrañas con el mando de Wii. Hasta nos marcamos una sesión de fitness con la Balance Board. ¡Ah! ¡Y entrevistamos a Fernando Torres en el nº 219!



Nº 206 Noviembre 2008
Dead Space era tan sangriento que hasta manchamos nuestro logo por primera vez. Ese mes también llegaron *Gears of War 2* y *Little Big Planet*.



Nº 213 Junio 2009
Por primera vez, un "shooter" bélico aparecía en la portada de nuestra revista. El honor tenía que ser, cómo no, para *Call of Duty Modern Warfare 2*.



Nº 219 Diciembre 2009
Ni uno, ni dos; cinco pósters dimos en este número. Además, nos hacíamos eco de la fiebre por las 3D que comenzaba, con *Avatar* como protagonista.

QUÉ PASÓ EN EL MUNDO





19 de febrero: El **HD-DVD** deja de fabricarse. El Blu-Ray ha ganado la guerra.



29 de junio: La **selección española** gana la final de la Eurocopa al imponerse a Alemania.

13 de agosto: La película **El Caballero Oscuro** se estrena en España. El Joker de Heath Ledger asombra a todos.





14 de septiembre: Quiebra el banco Lehman Brothers. Comienza la **Crisis Económica Mundial**...

19 de octubre: **Qué Vida más Triste** da el salto de internet a la televisión. ¡Esto es un locurón!







4 de noviembre: Estados Unidos elige a su primer presidente de color, **Barack Obama**.



Nº 196 Enero 2008

El round 2 de la lucha

Con este reportaje exclusivo fuimos los primeros de España en probar *Street Fighter IV*, cuando solo tenía a Ryu y Ken en su plantilla. Meses después, el juego triunfó y abrió las puertas a una nueva corriente de títulos de lucha, cuya productividad no ha cesado hoy día. No, de un nuevo *Eternal Champions* aún no se sabe nada...





Nº 198 y 213 Marzo 2008 y junio 2009

Hagan caso al "casual"

El "boom" de Wii estuvo en su cénit estos años y los juegos orientados al público poco jugón proliferaban. Hubo varios reportajes para hablar de títulos musicales, de fitness... Salíamos nosotros en las fotos, claro. Otra cosa es que saliéramos bien, porque ya nos vale...



Nº 199 Abril 2008

La rivista che l'Italia aspettava

Una editorial italiana lanzó Master Console, la edición de Hobby para el país transalpino. Básicamente, eran los mismos contenidos que veíamos en la piel de toro, pero traducidos y adaptados al mercado italiano. El proyecto no terminó de cuajar (la revista cerró tras algo más de un año), pero nos gustó ver eso de "ci piace, non ci piace" en lugar del Mola / No Mola.

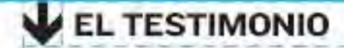




Nº 199 y 200 Abril y mayo 2008

Desaparecidos en combate

Crear juegos es una tarea complicada. Por eso, algunos nunca llegan a ver la luz. En su momento dedicamos un reportaje a *This is Vegas*, un prometedor "sandbox" que se ha quedado en el limbo. *Aliens: Marines Coloniales* pareció correr la misma suerte, pero el proyecto ha vuelto a emerger hace poco. ¡Todavía hay esperanza!



EL TESTIMONIO

En ocasiones veo lectores



Por Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas

→El redactor de la revista de al lado. Ese fui yo durante muchos años, porque aunque llevo trabajando en Hobby Consolas desde el 99 (con un paréntesis de año y medio en el que estuve a cargo de la Revista Oficial Dreamcast), en realidad era "vecino" suyo desde el 93, cuando entré en la que entonces era la editorial Hobby Press para escribir en la revista TodoSega primero y en Nintendo Acción después. Así que el comienzo de mi experiencia con Hobby Consolas me colocó en la posición de espectador privilegiado del día a día del que siempre ha sido el buque insignia de la prensa de videojuegos en España. Cuando por fin di el salto, tuve la ventaja de llegar con un rodaje importante, pero me enfrentaba al reto de mantener el listón tan alto como lo habían dejado todos los que habían pasado antes por la redacción...

→¿Cuáles serían las claves para conseguirlo? Siempre tuve claro que el referente principal debíais ser vosotros y vuestros gustos. Porque como se suele decir, lo importante no es llegar, sino mantenerse, y aunque esta fue la primera revista de juegos para consola que se publicó en nuestro país, si ha permanecido dos décadas en el top de ventas haciendo frente a competencia de todo tipo ha sido porque ha logrado construir una especial relación de confianza y cercanía con sus lectores.

Afortunadamente, poco antes de "fichar" yo por Hobby la revista había pasado por un profundo proceso de rediseño (¡de la que me libré!), que incluyó también la elaboración de un manual de estilo en el que se describía a nuestro lector tipo, bautizado en la redacción (que no se me moleste nadie) como... Gonzalito. La radiografía era completa, desde su edad, su lugar de residencia y su aspecto, hasta sus estudios, amistades o aficiones, consolas aparte.

→Esta personalización de nuestro lector ideal me ha acompañado desde el primer día en cada faceta de mi trabajo, como si fuera una visión del niño de El Sexto Sentido. ¿Que había que decidir el número de páginas que le dedicaríamos a un juego? Gonzalito me aconsejaba si darle cancha o sacar la tijera. ¿Que una compañía nos ofrecía un tema en exclusiva? Allí estaba Gonzalito para decirnos si a él le gustaba para la portada o era mejor rechazar la oferta. ¿Que al corregir algún texto me encontraba una frase que chirriaba? Gonzalito me dictaba como reescribirla en un lenguaje más cercano...

→En estas últimas líneas es donde toca recordar que mantenerse 20 años sin faltar a la cita mensual con el quiosco conlleva un trabajo muy duro de mucha gente, no solo de los que "se pasan el día jugando", sino también de compañeros de maquetación, publicidad, marketing, producción, distribución... en fin, la maquinaria de Hobby Consolas es grande y la lista de nombres demasiado larga. De lo que no cabe duda es que todo esto no habría sido posible sin algo que todos compartimos con vosotros: la pasión por los videojuegos.



2009

23 de enero: Científicos de Maryland logran **teletransportar** información de un átomo a otro por primera vez.



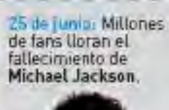
11 de abril: La desaliñada **Susan Boyle** canta en Britain's Got Talent y deja a medio planeta alucinado.

26 de abril: Una expedición alcanza el **Polo Norte geográfico** por primera vez.



2 de junio: La empresa **General Motors** se declara en bancarrota. Llueven despidos en el sector.





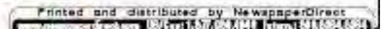
11 de junio: La **gripe porcina** alcanza la categoría oficial de pandemia. Es la primera del siglo XXI.

25 de junio: Millones de fans lloran el fallecimiento de **Michael Jackson**.





18 de diciembre: Las cadenas **Telecinco y Cuatro** anuncian su fusión... pero no saldrán gafapastas en La Noria.



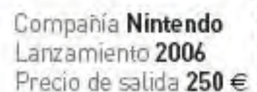
[2008-2009]



LAS CONSOLAS

Jugabilidad reinventada

No todas las consolas de sobremesa luchaban por ser la más potente. Nintendo había tenido a la prensa expectante con su proyecto Revolution, una consola que prometía cambiar la forma en que controlábamos los videojuegos.



Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **2006**
Precio de salida **250 €**

Wii Se ha atacado bastante a la consola por sus capacidades técnicas (claramente inferiores a las de PS3 o 360), pero a ver quién es el guapo que pone en duda sus cifras de ventas o que se ha resistido a echar una partida con ella alguna vez. Su barra sensora sobre la pantalla plana ha sustituido a la flamenca sobre las antiguas TV.



Mando Wii La clave del invento. El "wiimote" se coge más como un mando de la tele que como un pad clásico. Su acelerómetro y giroscopio reproducen los movimientos de nuestra mano, lo que eliminó la barrera entre el jugador novato y los botones. Sin él, no se habrían inventado Move o Kinect.

LOS JUEGOS

Con identidad propia

Wii cuenta con una enorme cantidad de títulos exclusivos. Por otro lado, cuando las franquicias multiplataforma llegan a ella, suelen hacerlo con una versión especial, en la que se añade compatibilidad con los Miis, control especial... Mientras las otras consolas tienen potencia y un online fuerte, ella apuesta por la flexibilidad y un diseño más "cercano".



Tenía que ser Mario Aunque seas novato te atraerá, pero solo si eres hardcore lo dominarás. Esa es la magia de la mascota de Nintendo, que con sus dos *Super Mario Galaxy* y *New Super Mario Bros Wii* supo encandilar a todos por igual.

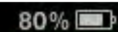


No hace falta experiencia Pocas veces un juego incluido junto con la consola ha sido tan exitoso como *Wii Sports*. Este y títulos posteriores como *Wii Fit* han atraído a gente ajena a las consolas, porque es fácil entenderlos: se juegan como en la vida real.





Para ti, que eres hardcore En Wii abundan los juegos "para toda la familia", pero no hay que buscar mucho para encontrar juegos que entusiasmen al usuario experto. *No More Heroes* aunó el nuevo control con su pasión por lo "friki", *MadWorld* ofreció una estética radical, *Super Smash Bros* era un enorme homenaje a la historia de Nintendo...

vodafone ES 3G 18:34 80% 



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

270 tiendas en toda **España**

PlayStation 3 320Gb

+ God Of War Collection Vol. II
+ ICO & Shadow of The Colossus



Promoción limitada a 3.000 unidades.

Xbox 360 250Gb

+ Gears Of War 3

Sólo en
GAME
venta exclusiva

Llévatelo ahora por
299.90 €

Promoción limitada a 7.000 unidades.

PSP 3000 Negra

+ 2 juegos a elegir



Promoción válida hasta 1-11-2011. Consulta el listado completo de la promoción en tu tienda GAME más cercana.

Nintendo 3DS Cualquier Color

+ FIFA 12



www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/11/11. Impuestos incluidos.

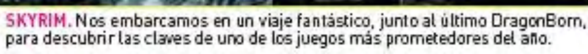
GAME
Tu especialista en videojuegos

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO D AR



PÁGINA 134



SKYRIM. Nos embarcamos en un viaje fantástico, junto al último DragonBorn, para descubrir las claves de uno de los juegos más prometedores del año.

PÁGINA 140

SUPER MARIO 3D LAND

Super Mario se estrena en la portátil de Nintendo, y su aspecto tridimensional no es la única sorpresa que nos ha reservado. En nuestro preestreno os adelantamos las claves de su esperadísimo regreso a las plataformas.



PÁGINA 138

ASSASSIN´S CREED REVELATIONS. Ezio y Altair se reparten el protagonismo de una aventura histórica, que nos llevará hasta la misteriosa ciudad de Constantinopla.



PÁGINA 144

SAINTS ROW THE THIRD. La ciudad es un caos, ¿qué haremos para conquistarla?

EN ESTE NÚMERO...

Ya se acercan los mejores juegos del año. La temporada navideña se calienta con títulos de calidad indiscutible para todo tipo de jugadores ¡y para todas las consolas! No os los perdáis.



11 de noviembre ■ Bethesda ■ Rol

SKYRIM

Los dragones han vuelto a despertar en Tamriel, y no han perdido ni una pizca de su apetito por devorar humanos. ¡Tú eres el único que puede detenerlos!

LAS CLAVES



1 LOS COMBATES mejorarán mucho. Ahora podremos usar un hechizo en cada mano y combinarlos de mil formas.



2 SKYRIM, que es el nombre de la inmensa región que visitaremos, tendrá nieve, montañas, bosques...



3 LOS DRAGONES, que pretenden borrar del mapa de Tamriel a los humanos, jugarán un papel fundamental en la trama.

YA QUEDA MUY POCO PARA QUE LLEGUE el que está destinado a ser uno de los mejores juegos del año. Nosotros ya le hemos echado el guante, y la verdad es que tiene una pinta alucinante. Lo primero que llama la atención es su nuevo apartado técnico: olvidaos de *Oblivion*, *Fallout* y esas "paparruchas"; el nuevo motor gráfico de *Skyrim* alcanzará niveles realmente espectaculares, más aún si tenemos en cuenta el tamaño de su mundo abierto.

La zona de juego será la parte norte de Tamriel (el mundo que ya vimos en *Oblivion*), una región helada del mismo tamaño que el anterior mapeado, aunque con muchas más zonas explorables. El diseño de cada escenario será brutal, con efectos climáticos soberbios, texturas muy realistas y gusto por el detalle. Tanto es así, que podremos ver en nuestro menú cada uno de los objetos del juego para admirar su realismo (desde una armadura o un arma hasta una zanahoria). Además, el universo de juego será muy verosímil, con decenas de animales salvajes (como lobos, mamuts o gigantes) campando a sus anchas y ciudades que parecen tener vida propia.

En cuanto a la trama, aún no nos dejan desvelar mucha "chicha", pero ya os adelantamos que estará ambientado 200 años después de *Oblivion*, que la mayor amenaza será un dios dragón y que una guerra civil entre las tribus del norte complicará más aún las cosas.

LOS COMBATES SUFRIRÁN UN LAVADO DE CARA GENIAL, con la combinación de habilidades como mayor novedad. Y es que podremos llevar distinto equipamiento en cada mano, blandiendo una espada en una mientras en la otra llevamos un hechizo de curación, o usando dos hechizos iguales para crear uno más potente, por ejemplo. Pero las novedades no ▸▸



AL COMBINAR DOS HECHIZOS obtendremos magias tan potentes como la que veis en pantalla. Pero también podemos sanarnos a la vez que atacamos, por ejemplo.

PREPARAR POCIONES O REPARAR EQUIPO ya no se hará en los menús, sino que tendremos que visitar obligatoriamente los laboratorios y las herrerías.

TODAS LAS RAZAS de la saga estarán presentes: nórdicos, elfos oscuros, dragonianos...

SKYRIM SERÁ ÉPICO, Y AMBICIOSO COMO POCOS. ASÍ VA A SER EL ROL DEL FUTURO

TAMRIEL se enfrentará de nuevo a su posible extinción. Esta vez los malos serán los dragones.

¡OJO AL DATO!

Edición de coleccionista...

REGALITOS A TUTIPLÉN PARA LOS GASTONES

La edición de coleccionista costará la friolera de 149,99 euros. ¿Y qué traerá? Pues una estatuilla de Alduin (un dragón), un mapa del juego, un libro de arte de 200 páginas y un DVD con "making of". ¡A por él!



LAS CRIATURAS serán muy variadas y solo adaptarán su nivel al nuestro dentro de las mazmorras.



YA NO HABRÁ CLASES AL CREAR EL PERSONAJE, sino que mejoraremos las habilidades que más usemos. Podremos ser arquero y mago a la vez, por ejemplo.



PARA MOVERNOS MÁS RÁPIDO podremos montar a caballo. Algunos los encontraremos perdidos por el escenario, aunque también podremos comprarlos.

EL APARTADO TÉCNICO POR FIN ESTARÁ A LA ALTURA DE LOS MEJORES DE LA ACTUAL GENERACIÓN

se acabarán ahí. La acción se ralentizará para mostrarnos los movimientos finales más "gore" (decapitaciones y casquería incluidas). Además, podremos crear un menú de acceso rápido con nuestros hechizos y armas preferidas, y seleccionarlas en un periquete durante las batallas.

La toma de decisiones volverá a estar muy presente. No solo habrá dos opciones, ni serán totalmente buenas o malas. Además habrá muchos más puzles, en especial en las mazmorras, lo que animará mucho la exploración.

Las nuevas animaciones mejorarán la experiencia al jugar en tercera persona, pero eso afectará también a la vista en primera persona, puesto que ya no correremos a igual velocidad en todas direcciones (como pasa en la mayoría de shooters y en las anteriores entregas). En este sentido, se añadirá un botón para correr, lo que nos permitirá huir si la cosa se pone fea, esquivar o movernos por el mapeado más rápido. ¿No estáis deseando probarlo? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Skyrim puede convertirse por méritos propios en una de las aventuras del año. El nuevo motor gráfico, las novedades jugables y las inmensas posibilidades de exploración nos tienen enganchados en la redacción.



PASIÓN POR LOS DRAGONES

La literatura fantástica siempre ha estado llena de dragones por todos lados. Casi ni entendemos la existencia de los caballeros medievales sin un dragón como rival, y en los videojuegos no iba a ser menos. Cuando es un jefe final resulta temible, aunque no siempre son nuestros enemigos. A veces incluso los usamos para volar y acabar con nuestros rivales y en otras nosotros somos el mismísimo dragón.

EN LA SAGA DRAGON AGE nos han dado más de un quebradero de cabeza. Son los rivales más duros que del juego. ¡Está claro que no es bueno tenerlos de enemigos!



EN PANZER DRAGOON, de Sega Saturn, montábamos en nuestro propio dragón para acabar con cientos de enemigos a lo *Space Harrier*, aunque tenía toques roleros.



EL MENOS FIERO lo controlábamos en la saga *Spyro*, aunque poco a poco íbamos aprendiendo a controlar nuestros poderes de dragón.





LOS DRAGONES nos pondrán las cosas muy chungas, aunque la recompensa merecerá la pena. Al morir nos darán gritos de dragón, poderes especiales tan geniales como crear una tormenta.



EL NUEVO MOTOR GRÁFICO será capaz de crear personajes mucho más realistas, animaciones más fluidas y efectos de todo tipo. La verdad es que tendrá una pinta sensacional técnicamente.



LOS ESCENARIOS estarán mejor diseñados que en *Oblivion*, con más detalle.

HABRÁ 10 RAZAS disponibles, unas rápidas, otras buenas con la magia, las espadas, etc.

LAS CLAVES



1 **ALTERNAR** entre los tres protagonistas, si bien Ezio ocupará más de la mitad del juego.



2 **LA CIUDAD** será muy variada en su cultura, posibilidades, entorno... y en la cantidad de facciones que lucharán por controlarla.



3 **LAS DINÁMICAS ESPECIALES:** defender el territorio, reclutar asesinos que luego podremos utilizar dentro del modo multijugador...

Noviembre **Ubisoft** **Aventura**

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Si Miguel Ríos nunca se jubila del todo a pesar de la edad, Ezio no va a ser menos. En un mes, el Auditore y sus canas volverán a luchar para resolver los misterios de su antepasado...

ALTAIR, EZIO Y DESMOND: tres héroes que no llegaron a conocerse, pero cuyas hazañas van de la mano. En *Revelations* se hablará más de Ezio que de sus familiares, pero el juego dará por terminado el arco argumental que los une, a base de atar hilos (no todos, nos advierten en Ubi), plantear algunos enigmas nuevos y permitirnos disfrutar de Constantinopla.

Tras jugar las secuencias 2, 4 y 5 hemos podido conocer más detalles de la trama y la jugabilidad. Ezio llega a la actual Estambul, donde es acogido por Yusuf, maestro de asesinos, como mentor de la orden. La situación política volverá a marcar la trama: ayudaremos a Solimán, nieto del emperador. Su padre y su tío se verán envueltos en una pugna por el poder...

ALTERNAREMOS momentos con Altair. Lo hemos visto con 26 años, cuando Abbas se hace tirano... y con 68, cuando regresa para poner orden. Ezio tendrá más ataques, como el asesinato desde tirolina o el "engancha y corre": usar el gancho para coger a alguien del cuello, saltar sobre él y correr. Además, volverá el reclutamiento de asesinos. Al subirlos de nivel participaremos en misiones junto a ellos.

Pero lo más innovador de *Revelations* serán los momentos de estrategia: tendremos que detener a los invasores colocando barricadas o fusileros, para que la "salud" de nuestra base no se merme, como en un juego tipo *Plantas contra Zombis*. ¡Todavía hay sitio para las novedades! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Es el juego más ambicioso y variado de toda la saga, así que seguro que no decepcionará a los fans... si bien el apartado técnico ya no sorprende como en anteriores entregas.





EL PRIMER RECUERDO DE ALTAIR arrancará justo donde terminaba el primer juego. Tras la caída de Al Mualim, el héroe y su compañero Abbas discuten sobre el poder...



LAS MISIONES de Ezio volverán a presentar momentos originales. Aquí lo tenéis disfrazado de bardo, mientras sus aliados eliminan en silencio a sus objetivos.

MASYAF volverá a ser visitada. Altair la verá en su decadencia y Ezio cuando ya ha sido abandonada.

¡OJO AL DATO!

Estrenando estereoscopia...
SERÁ COMPATIBLE CON TODO TIPO DE 3D

Si tenéis una tele con 3D podréis disfrutarlas en el juego... ¡y si tenéis una tele normal, también! Esto se debe a que *Revelations* será compatible con la función TriOviz Inficolor 3D. Este sistema usará unas gafas tintadas que serán una evolución de las anaglíficas de toda la vida. Prometen ser cómodas para la vista. ¿Lo cumplirán?

AQUÍ ACABA LA TRAMA DE EZIO, PERO... ¿QUÉ PASARÁ CON DESMOND?

EZIO Y ALTAIR están conectados por el fruto del Edén. Aquí acaba la historia de ambos.

LAS CLAVES



1 LOS TRAJES regresan. La hoja nos convertirá en mapaches y la flor nos dará el poder de lanzar peligrosas bolas de fuego.



2 LOS OCHO MUNDOS supondrán cerca de 50 fases. Cada una durará 5 minutos, para dar rapidez a las partidas.



3 EL EFECTO 3D estará aprovechado a tope. En otros juegos llega a marear, pero aquí no os molestará lo más mínimo.

18 de noviembre | Nintendo | Plataformas

SUPER MARIO 3D LAND

Fontanero, bigotudo, rechonchete, de marcado acento italiano... Sí, habéis acertado: el mayor icono de la historia de los videojuegos vuelve para brillar con luz propia. "It's me, Mario!".

LLEVA EN EL CANDELERO DESDE HACE 26 AÑOS, pero es incansable. Ahora Mario se prepara para trasladar sus dotes de saltarín a la maquinaria 3D de Nintendo y rescatar a su querida princesa Peach de las zarpas del malvado Bowser. El simpático fontanero retomará sus orígenes con un plataformas que aprovechará al máximo las cualidades de 3DS, mezclando elementos jugables de las entregas primigenias de NES con el apartado gráfico y tridimensional de las aventuras que inició el rompedor ***Super Mario 64***.

Esta nueva entrega recordará a ***Super Mario Bros 3***. Eso significa que el desarrollo de los niveles será muy lineal: habrá que superar plataformas hasta llegar a la bandera que marque el final del nivel. Desaparecerá, por tanto, la búsqueda de estrellas para apostar por la misma fórmula que ya recuperó recientemente *New Super Mario Bros*. Por supuesto, el efecto 3D estará muy bien logrado y nos ayudará a ver recovecos por los que colarnos o plataformas que se encuentren a una profundidad distinta a la aparente.

→LAS TRANSFORMACIONES DE MARIO SERÁN CLAVE para superar los desafíos que nos encontremos en cada nivel. La flor de fuego nos permitirá lanzar bolas ardientes, pero lo que más emocionará a los fans del fontanero será el retorno del disfraz de mapache, con el que podremos dar coletazos y patalear para "flotar" en el aire y llegar a plataformas alejadas. Asimismo, habrá una especie de ▶▶



■ RECUPERA ELEMENTOS DE *SUPER MARIO BROS 3* Y PROMETE SER UN AUTÉNTICO BOMBAZO ■



LA CÁMARA se situará en vertical o en horizontal. Con la pantalla táctil podremos colocarla también en diagonal.



Un honor para Mario...

UN JUEGO CREADO PENSANDO EN LAS 3D

Mario es el primer personaje emblemático de la Gran N que va a contar con un juego diseñado desde cero para 3DS. Link o Fox McCloud ya conocen el encanto de las tres dimensiones, pero a costa de "remakes" de juegos aparecidos en Nintendo 64.





EL DESARROLLO de los niveles será lineal hasta alcanzar la típica bandera. Olvidaos de recolectar 120 estrellas.

LA MASCOTA DE NINTENDO va a revolucionar 3DS con un plataformas maravilloso.



LAS PLATAFORMAS serán bastante facilonas en los primeros mundos, pero luego la cosa se pondrá peliaguda.



EL ESPÍRITU DE LA SAGA se mantendrá: enemigos como los Goombas y las tortugas, diseño de niveles, músicas rescatadas de juegos anteriores...



LOS NIVELES serán muy variados: desiertos, cielos nubosos, lugares repletos de galletas, zonas arboladas... ¡Que no os toquen si Mario se queda sin gorra!

MIYAMOTO HA LOGRADO UN JUEGO TAN FRESCO COMO DIVERTIDO. ¡EL REY MARIO HA VUELTO!

bloques con una hélice de helicóptero incorporada que nos permitirán volar.

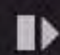
Entre los enemigos veremos viejos conocidos como los Goombas, las balas y las plantas carnívoras, lo mismo que objetos como los caparazones y las setas, que harán que Mario aumente de tamaño si vamos a palmar.

Nosotros hemos jugado los 3 mundos iniciales, que se extienden en 16 fases diferentes. Cada nivel no durará más de 5 minutos, y si morimos muchas veces seguidas nos ofrecerán la posibilidad de usar un traje de mapache especial que nos volverá invencibles, para así poder superarlo más fácilmente.

Cuando lleguemos al final de cada mundo nos abordará un jefe. El primero será Bowser, que nos "agasajará" a llamarada limpia, mientras que el segundo será uno de sus hijos con cierta tendencia a marearse... ¿No se os hace la boca agua? Pues cargad la batería de 3DS, que Mario está a punto de llegar.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las plataformas y los niveles son fantásticos, las fases son muy dinámicas y aprovecha las 3D al máximo. ¡Juegazo en ciernes!





EL HOMBRE QUE SE HIZO A SÍ MISMO

Mario se puede considerar el padre de los videojuegos modernos. Sus aventuras en todas las generaciones de consolas desde NES han sido muchas, así que puede permitirse el lujo de inspirarse en muchos de sus juegos:



SUPER MARIO BROS 3 introdujo la novedad del disfraz de mapache para poder volar y planear. Los que caten *Super Mario 3D Land* sentirán una gran nostalgia ante esa y otras fuentes sacadas de ese gran juego de NES.



SUPER MARIO 64 puso patas arriba la industria de los videojuegos, con unos entornos tridimensionales espectaculares y una gran variedad de movimientos. Esos escenarios se han mantenido ya hasta hoy.



SUPER MARIO GALAXY ha sido la última obra maestra de Mario. La demostración de que, cuando todo parecía ya visto, se puede dar una vuelta de tuerca más. En 3DS os volverá a asaltar esa genial sensación.



LOS JEFES son Bowser y sus hijos. Este es el primero con el que nos toparemos en la aventura. ¿Os apetece probar lo que es quemarse el pandero en 3D?



EL GIROSCOPIO se usará para desplazar la vista en esta especie de prismáticos.



SI NOS ATASCAMOS, vendrán en nuestra ayuda un traje de mapache que nos volverá invencibles o unas alas para superar en un plis-plas el nivel.

EL CONTROL será exquisito. Mario lo mismo es fontanero que ejerce como trapecista de circo.

BOWSER nos aguarda con más agilidad que nunca. Mirad su cola de mapache.

LAS CLAVES



1 **LAS ESCABECHINAS** que se montarán en cada tiroteo. Desde el principio contaremos con potentes armas.



2 **LOS PERSONAJES** darán cohesión a la historia y tendrán diálogos que parecen de Jungla de Cristal.



3 **LA PERSONALIZACIÓN** de la banda, nuestro atuendo, los coches... ¿Un héroe azul? Bueno, si en Avatar funcionaba...

18 de noviembre **THQ** **Aventura**

SAINTS ROW THE THIRD

¿Por qué disparar y masacrar sin más, si puedes hacerlo con estilo? Los Saints regresan para demostrar que a la tercera va la vencida.

¿QUÉ PASA CUANDO ANSÍAS EL PODER... y lo consigues? Pues nada, que habrá que irse a otro sitio a buscar aún más poder. A la banda de los Saints y no les basta con Stilwater, así que se mudan a la ciudad de Steelport para ampliar su radio de acción, siempre y cuando puedan librarse de la organización criminal que allí opera: el Sindicato.

Una vez más, nos toca participar en un juego abierto tipo sandbox, con misiones del tipo ve-para-allá-y-liquida-a-tal-persona. Sin embargo, los desarrolladores han decidido soltarse la melena y hacer la aventura lo más desmadrada posible. Por ejemplo: podemos crear a alguien con piel de tigre que baile la Macarena cuando se lo ordenemos y lance un ataque con misiles sobre los transeúntes, o incluso tirarnos en paracaídas sobre una azotea en plena fiesta mafiosa.

➔ LA PERSONALIZACIÓN no se quedará en nuestro personaje principal: también podremos cambiar la estética de nuestra banda (¿qué tal unos mafiosos ninja?), tunear a tope nuestros coches o elegir la banda sonora que escucharemos: por ejemplo, podremos tirotear a los enemigos desde un coche tipo Smart mientras suena la Cabalgata de las Valquirias y un tanque nos pisa los talones.

Todo este desmadre se verá aumentado por el multijugador, que nos permitirá superar la campaña en modo cooperativo o participar en retos competitivos de todo tipo. Sumad a eso una trama y personajes que rebosan carisma. Vaya, quizá este juego no os llamaba la atención, pero empieza a hacerlo, ¿eh? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Nos encanta lo poco en serio que se toma a sí mismo. A ver si pulen esos tirones de frames.





LA VIOLENCIA será de lo más explícita en el juego. Este pobre brutote está a punto de recibir un granadazo en la boca. ¡Nos encanta cuando hacen catapum!



LOS VEHÍCULOS serán sencillísimos de controlar, pero se verán envueltos en tiroteos de lo más enrevesados. Habrá muchas misiones en helicóptero.

LAS ARMAS Y VEHÍCULOS secretos, como estos del profesor Genki, se conseguirán en retos especiales.

HABRÁ ACCIÓN Y VIOLENCIA, PERO SIEMPRE CON MUCHO DESENFADO

JOHNNY GAT es toda una estrella en los Saints (lo cual explica lo chulito que puede llegar a ser).

¡OJO AL DATO!

Lo próximo de Volition...

OTROS DOS JUEGOS EN DESARROLLO

El próximo título de los creadores de *Saints Row* es *Insane*, proyecto del director de cine Guillermo del Toro (Hellboy, El Laberinto del Fauno). Solo se ha visto un teaser, en el que una aguja va a clavarse en un ojo. Terror visceral para 2013. Del segundo juego, *Secret Project Y*, solo se sabe el nombre...

LAS CLAVES



1 REINTERPRETAR los niveles clásicos desde una perspectiva más moderna. Green Hill con gráficos poligonales es un sueño hecho realidad para los veteranos.



2 DESBLOQUEAR los diferentes contenidos: niveles nuevos, extras de lo más variado, ránkings, personajes...



3 JUGABILIDAD SONIC en todo su esplendor: piruetas y carreras imposibles, pero con un control muy sencillo.

4 de noviembre ■ Sega ■ Plataformas

SONIC GENERATIONS

Se suele llamar metatexto: reflexionar sobre aquello de lo que se habla. Es pasará en este juego, pero nosotros lo llamamos de otro modo: revivir lo mejor de la historia de Sonic.

HACE 20 AÑOS, el erizo Sónico (eso ponía en el manual de instrucciones) revolucionó las plataformas con su velocidad y descaro. Dos décadas después, Sega va a homenajear a su mascota con un título que invitará a jugar los niveles más relevantes de la saga. Podremos alternar el control entre un Sonic clásico y el actual, más estilizado.

LOS NIVELES CON EL PRIMERO SERÁN EN 2D PRINCIPALMENTE, mientras que el Sonic moderno se moverá en escenarios 3D, donde abundarán los movimientos laterales y las barras para "grindar". Aún no se conocen todos los niveles, pero nosotros hemos probado Green Hill (*Sonic*), Chemical Plant (*Sonic 2*), Sky Sanctuary (*Sonic & Knuckles*), Speed Highway (*Sonic Adventure*) y City Escape (*Sonic Adventure 2*), además de un duelo contra un robot gigante heredado de *Sonic 2*. Por supuesto, habrá muchos niveles más. Los "sonicófilos" quedaréis satisfechos con las constantes referencias, ya sea en la música remezclada de los niveles, en pequeños detalles que adornan los escenarios, en los cameos... y en alguna sorpresa más que no nos dejan revelar por ahora. ¡Feliz cumple, Sonic! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Gráficos y desarrollo cumplen muy bien con lo esperado, si bien las partes 2D nos han parecido más amenas. Será por la nostalgia.





LOS PARTES EN 2D serán comunes, incluso en los niveles con el Sonic moderno. Tampoco faltarán los anillos, los monitores, los badniks... y las esmeraldas.



EL RITMO se volverá frenético en todos los niveles. Ningún Sonic ha presentado tal sucesión de niveles desmoronándose, "loopings" contrarreloj...



¡ES CHEMICAL PLANT! Niveles así de míticos (qué música, qué música) han sido reinterpretados.

CADA NIVEL SE MOSTRARÁ EN DOS VERSIONES DIFERENTES



DOS VERSIONES del mismo héroe para una aventura llena de espectáculo y nostalgia.

¡OJO AL DATO!



No se vayan todavía...

¡QUE AÚN HAY MÁS (SONIC, CLARO)!

Sega ha dejado caer que el episodio 2 de *Sonic 4* estará listo para su descarga el año que viene. Por otro lado, hace unos meses se anunció el también descargable *Sonic CD*, pero por ahora está en el limbo. ¿Llegará a tiempo para Navidad?

■ 4 de diciembre ■ Nintendo ■ Velocidad

MARIO KART 7

Para ganar una carrera, no basta sólo con ser un artista del volante y los pedales de acelerar y frenar. También hay que ser marrullero, y usar platanitos, champiñones, flores, tinta y toda clase de ardides.





1 **LOS KARTS** se podrán personalizar en tres aspectos (chasis, ruedas y ala delta), lo que modificará su rendimiento.



2 **TIERRA, MAR Y AIRE.** Gracias a un ala delta y a una hélice, podremos suspendernos en el aire e ir bajo el agua.



3 **LOS PERSONAJES** rondarán la quincena. Aparte de los típicos Mario, Yoshi o Bowser, habrá nuevos fichajes.

EL REY DE LAS PLATAFORMAS ES POLIVALENTE y, por eso, estas Navidades regresa por partida doble, tanto al género que lo vio nacer como al que lo adoptó unos años después: el de las carreras. Así, Mario y sus inseparables Luigi, Peach, Donkey, Yoshi, Bowser y compañía se volverán a ver las caras a bordo de karts de 50, 100 y 150cc. Incluso los Miis estarán invitados al Gran Premio más estrambótico.

Para demostrar quién es el más rápido, valdrán todas las artimañas habituales: descalabrar a los rivales a "caparazonazo" limpio, hacerles trompear a base de pieles de plátano, freírlos con un rayo, cubrirles la pantalla de tinta de pulpo... Por si fuera poco, se han añadido dos nuevos objetos míticos de la saga: la flor, para lanzar bolas de fuego, y la cola de mapache, para zurrar a los rivales que osen acercarse. Gracias a esas tretas, las carreras serán de lo más locas y aleatorias. Otras novedades serán la posibilidad de sacar un parapente (o un ala delta, en su defecto) para planear por el aire, cuando hagamos un salto, y una hélice para "surcar" el fondo del mar. Imaginaos la variedad de atajos a los que eso dará rienda suelta.

→ LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR SERÁN EL PLATO FUERTE, tanto en red local como online, con hasta ocho jugadores simultáneos. También habrá características de SpotPass y StreetPass, como descargarnos los "fantasmas" de otros usuarios. Aparte de las carreras clásicas, también dispondremos de contrarrelojes y dos modos llamados "Batalla de globos" y "Batalla de monedas", en los que habrá que golpear a los rivales, para sumar puntos y monedas, respectivamente.

Los circuitos serán unos 30, en escenarios de lo más variados: la jungla de Donkey, un barco hundido, una autopista con teclas de instrumentos musicales, un zoco, el castillo de Bowser. Eso sí, las 3D son irrelevantes aquí. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las novedades introducidas le dan un plus a una jugabilidad que sigue la genial senda de siempre. Diversión asegurada, sobre todo en el multijugador.





EN "BATALLA DE GLOBOS" habrá que pinchar los globos de los demás y mantener los propios a buen recaudo. También habrá otro modo en el que recolectar monedas.



LOS CIRCUITOS estarán plagados de atajos y peligros. Con la ayuda del ala delta y la hélice, podremos apostar por rutas alternativas para intentar recortar camino.



¡OJO AL DATO!



Sale a título por consola...

UNA SAGA QUE SE PRODIGA MUY POCO

Mario Kart es una de las franquicias más aclamadas de Nintendo, pero no suele hacer más que una aparición por consola, como denota su paso por Super Nintendo, Nintendo 64, Gameboy Advance, GameCube, DS y Wii. De ahí que esta entrega, la séptima, lleve por título el número "7".

EL MULTIJUGADOR SERÁ INCREÍBLE, CON HASTA OCHO PILOTOS EN PISTA



HABRÁ TRES CATEGORÍAS DE KARTS: 50, 100 y 150cc, cada una con una potencia diferente. Asimismo, habrá un modo espejo para correr con los circuitos a la inversa.



LOS ESCENARIOS estarán ambientados en juegos y personajes de Nintendo: el circuito de Toad, las Colinas Daisy, la Isla Wuhu de Wii Sports, un galeón de Wario...

LAS CLAVES



1 LA GESTIÓN DE LA ISLA se extenderá a todos los aspectos, económicos y políticos. Eso sí, no habrá batallas.



2 EL CONTROL estará bien adaptado para que podamos tomar un montón de decisiones de forma muy sencilla.



3 LAS CATÁSTROFES NATURALES serán una novedad en la saga. ¡La naturaleza también tendrá su papel!

Noviembre **Kalypso Media** **Estrategia**

TROPICO 4

Ser el líder de una república bananera no es fácil. Debes tener contentos a tus ciudadanos, a las grandes potencias mundiales... y al cajero que cuida de tu cuenta en Suiza.

LA ISLA DE SANTA CLARA, EN PLENA GUERRA FRÍA, será el escenario donde arranque la acción de *Tropico 4*, un juego de estrategia que nos vestirá el uniforme de El Presidente. Con semejante nombre, y sabiendo que se trata de una república bananera, ya adivináis nuestro papel: seremos los líderes absolutos, y en nuestra mano estará llevar la prosperidad a la isla y tener contentos a nuestros súdbitos, a la vez que nos enfrentamos a imprevisibles desastres naturales y actuamos con diplomacia para que no se nos cabreen las potencias extranjeras, principalmente los EE.UU. y la Unión Soviética.

Precisamente las relaciones internacionales serán un factor clave, porque el desarrollo estará guiado por una historia dividida en misiones que narrará nuestro triunfo primero y posterior caída tras ser acusados del asesinato del mismísimo presidente de los EE.UU., lo que nos obligará a comenzar desde cero nuestra "carrera" como dictadores. ¡Todo sea por el bien de nuestros ciudadanos!

TENDREMOS QUE GESTIONAR TODOS LOS ASPECTOS DE LA ISLA, y hasta la más mínima decisión traerá consecuencias. Comenzaremos eligiendo nuestro propio aspecto, y después tendremos que construir infraestructuras, nombrar ministros, exportar productos, vérnoslas con las distintas facciones e incluso la guerrilla... ¿Os suena complejo? Tranquilos, que un interfaz muy bien adaptado al mando de 360 y un humor irreverente y constante nos harán disfrutar como... ¿déspotas?

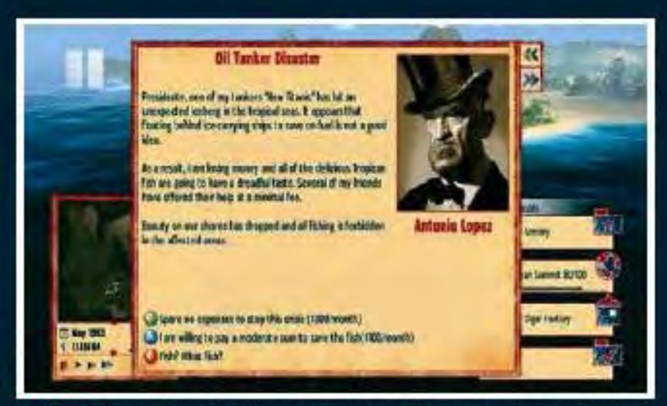
PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene innegables reminiscencias del PC, pero el control parece bien adaptado a consola, y su sentido del humor es una baza favorable.





CONSTRUIR CIUDADES y llevar la prosperidad a sus habitantes estará en nuestra mano. Cada decisión tendrá sus consecuencias, así que habrá que "darle al coco".



LA HISTORIA estará llena de guiños a situaciones políticas reales, tratadas siempre de forma irónica y guasona. El juego vendrá traducido y doblado al castellano.

LOS TORNADOS son un ejemplo de lo que nos podrá ocurrir cuando la naturaleza decida "participar".

¡OJO AL DATO!

La saga nació en 2001... LOS USUARIOS DE PC LA CONOCEN BIEN

Desde su lanzamiento, *Tropico* se convirtió en referente de los juegos de construcción y gestión para PC (las entregas previas están recopiladas en una edición coleccionista por solo 19,90 €). *Tropico 3* ya salió en Xbox 360, y en Hobby le dimos un 84.

LA MEJOR ESTRATEGIA EN PC LLEGA A XBOX 360 DE LA MANO DE LOS ESPAÑOLES FX

EL PRESIDENTE regirá el destino de una isla tropical. ¿Queréis echarle una mano?

PREESTRENO PS3 - Xbox 360

LAS CLAVES



1 LOS COMBATES nos exigirán hacer uso de las decenas de habilidades de cada personaje y no ahorrarán en salvajismo y gore.



2 EL FACTOR ROLERO nos permitirá charlar con montones de personajes, mejorar nuestro equipamiento y habilidades, atributos...



3 de noviembre ■ Warner Bros ■ Rol

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA GUERRA DEL NORTE

LA BATALLA CONTRA SAURON tuvo muchos frentes. En los libros y las películas vivimos la contienda desde la perspectiva de la famosa comunidad del anillo, pero hubo muchos más héroes anónimos. En el papel de tres de ellos (un montaraz, una elfa y un enano), tendremos que abrirnos paso por la Tierra Media, en especial por las tierras del norte, acabando con todas las criaturas que se nos interpongan.

El desarrollo mezclará acción y rol (no en vano sus creadores son los responsables de *Baldur's Gate*). Los combates en tiempo real con decenas de enemigos en pantalla nos obligarán a combinar las fuerzas y habilidades de los tres protagonistas (cada uno tendrá su punto fuerte). El componente rolero vendrá de la mano de las clásicas subidas de nivel, decenas de habilidades que mejorar o búsqueda de mejor equipamiento, por ejemplo.

LAS PARTIDAS COOPERATIVAS serán su mayor virtud, y es que aunque podremos jugarlo solos (la IA controlará a los otros 2 personajes), lo más divertido será colaborar "hacha con espada" con nuestros colegas. El sistema de diálogos se parecerá mucho al de juegos de BioWare como *Mass Effect* o *Dragon Age*, con múltiples opciones, aunque no podremos ser malos o buenos. Además, será más bestia que otros juegos basados en este universo, pues habrá cabezas cortadas, miembros cercenados y mucha sangre orca. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La mezcla de combates y rol promete convertirlo en el mejor juego ambientado en El Señor de los Anillos. Habrá que ver si los combates nos enganchan.

LAS CLAVES



1 EL MODO PARTY, que se desarrolla por las calles de Londres, es la gran novedad de esta entrega. Diversión garantizada para cuatro.



2 LA VARIEDAD de pruebas y deportistas (18 personajes sacados de ambas franquicias, como Tails, Amy, Wario o Luigi).



■ Noviembre ■ Sega ■ Deportivo

MARIO Y SONIC

EN LOS JJ.OO. DE LONDRES 2012

LA CAPITAL BRITÁNICA VA A SER ESCENARIO de la gran fiesta del deporte ¡sin necesidad de esperar hasta verano! Sonic, Mario y otros 18 amigos de ambas franquicias se van a reunir para disputar pruebas de todo tipo. Tendremos un montón de disciplinas olímpicas, como hípica, atletismo, fútbol o natación sincronizada, en las que demostrar nuestro buen pulso y coordinación con el Wiimote.

Además de las pruebas "clásicas", volveremos a encontrarnos con el modo Fantasía, que añade elementos arcade a cada deporte y lo hace aún más divertido. ¿Os imagináis una carrera de caballos en la que hay que proteger unos huevos de colores o un salto de longitud en que podemos pisar las nubes y esquivar obstáculos? Pues aún será más divertido si lo compartimos con tres amigos en el modo multijugador.

Y SI DESPUÉS DE COMPETIR NOS QUEDAN FUERZAS, podremos recorrer la ciudad de Londres (en versión reducida) dentro del modo Party Mission. Se trata de una colección de minijuegos, desde un "corre que te pillo" a contar objetos dentro de un tiempo límite, que tendrán un aire aún más desenfadado y que también estarán disponibles para cuatro amigos. Este año las Olimpiadas tienen nuevos favoritos: erizos y fontaneros en sus marcas, preparados, listos... ¡Ya! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Con cada nueva entrega, los minijuegos parecen más equilibrados. Además, el modo Party es una gran novedad.

MUCHO MÁS QUE







Thor

- Género Fantástica
- Protagonistas Chris Hemsworth, Natalie Portman...
- Director Kenneth Branagh
- Precio 19,99 €
- También en Blu Ray 24,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Tras ser desterrado a la Tierra, Thor debe vivir entre humanos y recuperar sus poderes perdidos mientras se enfrenta a las fuerzas más oscuras de Asgard.
EXTRAS DVD: Comentarios, El camino a los Vengadores, Escenas eliminadas. *



Spartacus 1ª temporada

- Género Acción
- Protagonistas Andy Whitfield, J. Hannah, P. Mensah...
- Director Varios
- Precio DVD 41,95 €
- También en Blu Ray 51,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: La primera temporada de esta serie con trasfondo histórico está compuesta por 13 capítulos que siguen la historia de Spartacus, el gladiador más famoso de la antigua Roma. Cuando es separado de su patria y de la mujer que ama, Spartacus se ve forzado a participar en el brutal mundo de la arena, donde la sangre y la muerte se convierten en el mayor entretenimiento del público.
EXTRAS DVD: Detrás de las cámaras, Audiocomentarios, Crimen y castigo... *



Gantz

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas K. Matsuyama, T. Yamada, K. Ninomiya...
- Director Shinsuke Sato
- Precio 17,99 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS



ARGUMENTO: Un grupo de personas aparece en un apartamento vacío y comprueba que tienen algo en común: todos estaban a punto de morir antes de llegar allí. Una misteriosa esfera llamada Gant les confirma que están obligados a participar en un sádico juego en el que tendrán que luchar contra alienígenas, demonios y vampiros. Adaptación del manga de Hiroya Oku, que también fue convertido en serie de animación.
EXTRAS DVD: No disponible. *

MÚSICA

Gears of War 3

Steve Jablonsky, compositor de la banda sonora de Transformers o de la serie Mujeres Desesperadas, es el autor de la música de *Gears of War 3*. Si queréis disfrutar de ella sin riesgo de que un Locust os ataque, buscadla en iTunes.

■ Sumthing Else Music ■ 9,99 €



Warhammer 40.000 Space Marine

Cris Velasco, compositor de parte de la música de la saga *God of War*, firma la banda sonora de *Space Marine* junto a Sascha Dikiciyan, con quién ya colaboró en juegos anteriores como *Prototype*.

■ Sumthing Else Music ■ 9,99 €





VIDEOJUEGOS



ESTRENOS DVD



Transformers
El lado oscuro de la Luna

- Género Acción
- Protagonistas Shia LaBeouf, Rosie Huntington-Whiteley...
- Director Michael Bay
- Precio DVD 19,95 €
- También en Blu Ray 35,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS



ARGUMENTO: Autobots y Decepticons se involucran en la peligrosa carrera espacial entre EE.UU y Rusia y amenazan con iniciar una guerra catastrófica. Una vez más, Sam Witwicky y los Autobots se unen para defender nuestro planeta.
EXTRAS DVD: No incluye. *



El Sicario de Dios

- Género Acción
- Protagonistas Paul Bettany, Cam Gigandet, Maggie Q...
- Director Scott Stewart
- Precio 17,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: En un mundo asolado por siglos de lucha entre vampiros y hombres, un legendario sacerdote guerrero vive en la oscuridad junto a otros humanos oprimidos en ciudades gobernadas por la Iglesia. Cuando su sobrina es secuestrada por un grupo de vampiros, rompe sus votos sagrados para tratar de recuperarla con vida.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, La frontera sangrienta, Comentarios, Las herramientas. *



Trigun
Badlands Rumble

- Género Acción
- Protagonistas Vash, Meryl, Milly, Gasback, Amelia...
- Director Satoshi Nishimura
- Precio 14,99 € (Ed. Especial)
- También en Blu Ray 19,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Película basada en la historia original de Yasuhiro Nightow, el creador del manga: cuando se extiende el rumor de que el forajido Gasback pretende dar su próximo golpe en Macca City, el alcalde Kepler ofrece 300 millones por su cabeza. Con eso reúne a un auténtico ejército de cazarrecompensas para defender su ciudad, incluido el propio Vash.
EXTRAS DVD: Entrevistas al equipo técnico y artístico, Trailers, Videoclip... *

LIBROS

El temor de un hombre sabio



El 3 de noviembre se publica la segunda entrega de la trilogía escrita por Patrick Rothfuss (el primer libro fue El nombre del viento), que narra la vida de Kvothe, un bardo alquimista.

- Plaza & Janés ■ 24,90 €

CINE

Tintín: El secreto del unicornio



Steven Spielberg adapta las aventuras del famoso detective empleando las técnicas más avanzadas de animación digital.

- Sony ■ 28 de octubre

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

BATMAN, A TODO LUJO ▶

La edición coleccionista de *Batman Arkham City* hace honor al juegazo del hombre murciélago: incluye una figura de Batman, un libro de arte, la banda sonora, el DVD Batman Gotham Knight, un mapa descargable y el traje de El Caballero Oscuro.
Más información en: www.game.es



▲ CON LA MARCA DE GEARS OF WAR

Omen es el nombre del famoso logo de *Gears of War*. La calavera va impresa en esta camiseta, con la que los fans de la saga pueden sentirse más cerca que nunca de Marcus Fenix en su batalla contra Locust y Lambent.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,50 €

¡UN ZOMBI TE ATACA! ▶

Quienes visiten vuestra casa pensarán que los zombis de *Dead Island* andan sueltos si os compráis este original tope de puerta, que imita la forma de un muerto viviente que se está colando por debajo.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 25,50 €



▼ EDICIÓN COLECCIONISTA DE DARK SOULS

La dificultad de este RPG está por las nubes, así que la guía que viene con la edición coleccionista seguro que os ayuda. Incluye también la banda sonora, unos documentales en HD y un libro de arte.
Más información en: www.game.es
Precio: 62,95 €





▲ UNA AVENTURA SOLO PARA EXPLORADORES

Los seguidores de *Uncharted 3* van a flipar con la Explorer Edition. Viene en un maletín que guarda una estatuilla de Nathan, su hebilla del cinturón, el anillo que lleva al cuello, una colección de ilustraciones y un amplio repertorio de contenido descargable.
Más información en: www.gameshop.es
Precio: 149,95 €

CÓMICS

Batman: Arkham City

De la mano de Paul Dini (guionista de la serie de animación de los 90) llega este cómic, que une los argumentos de los videojuegos *Arkham Asylum* y *Arkham City*. 168 páginas de acción y tensión.

Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 14,95 €



Arzak, el Vigilante

El genial Jean Giraud "Moebius" vuelve 30 años después al universo de su obra maestra Métal Hurlant, para contar el origen de uno de sus principales personajes: Arzak.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 18 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



vodafone ES 3G 18:36 80%

ııl.. vodafone ES 3G 18:36 80%



LIGHTNING ESTÁ DE VUELTA

Hemos jugado nuestras primeras horas con Final Fantasy XIII-2. Descubre cómo continúa la gran odisea de Square.

URGENTE

Y no te pierdas STOP nuestros completos análisis STOP y la puntuación de los juegos STOP más esperados del año:

Call of Duty Modern Warfare 3 • Battlefield 3 • Assassin's Creed Revelations • Zelda Skyward Sword • Super Mario 3D Land • Skyrim • Saints Row the Third • Sonic Generations STOP

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 12/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S.A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S.A. de C.V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

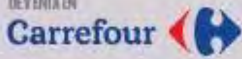


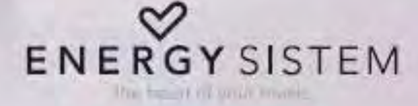
God save the books!

Energy Sistem y el Color Book 3074 aterrizan en el Londres más cosmopolita, para formar parte, con la música, imágenes, sonidos y aventuras asombrosas, de la ciudad más trend y cool del planeta, para entonces gritar: **GOD SAVE THE BOOKS!**

Energy Multimedia Color Book 3074 Touch. Disfruta del nuevo libro electrónico con pantalla táctil panorámica de 7". Lee y reproduce todo tipo de contenido multimedia de alta definición. PVP: 109,00€

DE VENTA EN





www.energysistem.com



vodafone ES 3G
18:36
80%
7
www.pegi.info
SI TE SUBES A NINTENDO 3DS AHORA, MARIO TE REGALA 15€*
Nintendo
MARIOKART 7
Hasta 8 jugadores con un solo cartucho.
Más de 17.000 combinaciones para diseñar tu kart.
16 nuevos circuitos y 16 trazados clásicos.
Imágenes 2D de un juego con opción 3D.
© 2011 Nintendo. TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
OFF
CONSOLA NINTENDO 3DS
ANTES
249,98€
AHORA
169,98€*
en: GameStop power to the players
*PVP de la consola Nintendo 3DS en GameStop. Juego no incluido.
COMPRA TU NINTENDO 3DS ROJO METÁLICO ANTES DEL 18 DE NOVIEMBRE Y AHORRA 15€ EN LA COMPRA DE UNO DE ESTOS JUEGOS**:
en: GameStop power to the players
**Oferta limitada a 500 unidades por juego en GameStop.
A LA VENTA
18 NOVIEMBRE
2 DICIEMBRE
SOLO PARA NINTENDO 3DS.
Printed and distributed by NewspaperDirect